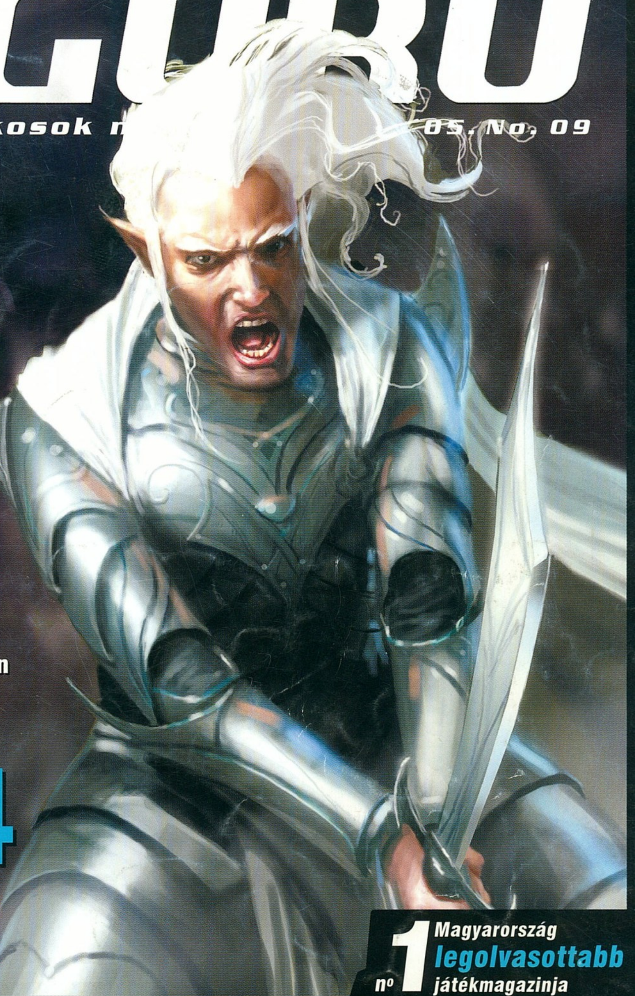
Dupla DVD
4 demo + 53 video

teljes játék:
HAEGEMONIA: Solon hagyaték

www.pcguru.hu

PC GURU

A szenvedélyes játékosok m 05. No. 09



exkluzív bemutató

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

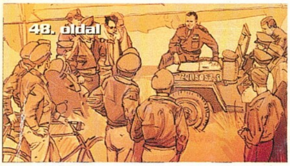
Középfölde, ahogy még sosem láttad!
Az első képek és információk 8 oldalon

bemutató

QUAKE 4

A Doom 3 csak a kezdet volt, az igazi rémálom most kezdődik!

nº 1 Magyarország legolvasottabb játékmagazinja



48. oldal

PANZERS PHASE TWO
ismertető

62. oldal

FANTASTIC FOUR
ismertető

28. oldal

FILMES JÁTÉKOK
összefoglaló

ára: 1846 Ft

előfizetéssel csak: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / Codename Panzers: Phase 2 Pariah Chrome Specforce Worms 4: Mayhem Videók / 80 Days Adrenalin Alan Wake Bet on Soldier Black and White 2 City Life City of Villains Crime of Life Dark and Light Dreamfall Drive'n Kill Enemy Territory: Quake Wars Eurocops Everquest 2: Desert of Flames Exteel Fahreinheit Ghost Recon: Advanced Warfighter Gods: Lands of Infinity Hard Truck ...

ASTRON®
A LEGJOBB . . . ÓRÁBAN
Svájci minőségű magyar óramárka.
ASTRON
ASTRON CHRONOGRAPH WR 50M
Klasszikus zsebórák, Nikkelmentes, bőrbarát ékszerórák, női és férfi karórák.
Közel 500 modell - 18 hónap garancia!
Viszonteladóink magyországi címlistáját keresse a web-áruházunk címén,
vagy érdeklődjön az ASTRON-info vonalán.
ASTRON Mintaterem és raktáráruházunk címe: 1089 Budapest Rezső tér 13.
Web-áruházunk címe: www.astron-watch.com / e-mail címünk: info@astron-watch.com
ASTRON Info: 06-30-9-555-404
Kérje ingyenes katalógusunkat!

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) n sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) n hancu@pcguru.hu
Hir-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) n grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) n joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) n chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) n ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) n gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és
a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai,
továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY,
CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389
A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Az elmúlt hónapban sajnos nem kényeztettek el minket a játékkiadók... Az E3 óta szinte megállt az élet és bővebb információk maximum az ott bemutatott játékok egyikéről-másikáról szivárgott ki. Nagy bejelentésről azonban ennek ellenére sem maradtok le, hiszen első kézből kizárólag a PC Guruból értesülhettek a tavalyi nagy sikerű Gyűrűk ura RTS második részéről! A The Battle for Middle-Earth II végre nem csak eszméletlenül jól néz ki, de a játékmenet tekintetében is felveszi a versenyt konkurenseivel. A Middle-Earth (és másik e havi meglepetésünk, a Panzers Phase 2 végleges tesztje) mellett fogadjátok szeretettel a mozifilmekkel kapcsolatos játék-összefoglalónkat, valamint a legújabb generációs GeFore 7800GT grafikuskártya-tesztünket is.

Az elmúlt hetekben sok e-mailt kaptunk, amiben azt kérdeztétek, hogy az egyik hazai sportcsatorna NASCAR-közvetítésének szakkommentátora, Tasnádi Zoltán a „mi Tasink"-e. Nos, a válasz: igen! Mi magunk is meglepődtünk, amikor a közvetítést nézve ismerős hangra lettünk figyelmesek. Néhány SMS-váltást követően viszont már mindannyian biztosak voltunk benne, hogy az autószimulátorok cikkírójának hangját halljuk a tévében. Ezúton a teljes szerkesztőség nevében szeretnénk gratulálni, és sok sikert kívánni a folytatáshoz!

SASA

A Guru legyen veletek!

A következő PC Guru szeptember 2-án jelenik meg!

Figyelem! Ha nem bírod kivárni a pénteket, már két nappal a megjelenés előtt hozzájuthatsz kedvenc magazinodhoz. Ehhez nincs más dolgod, mint szerdán ellátogatni budapesti IT média boltunkba (Teréz krt. 47.) ahol kollégáink készségesen állnak a rendelkezésetekre!

05 **Aktuális**

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Haegemonia: Solon hagyaték 08 DVD melléklet

20 **Bemutatók**

20 The Battle for Middle-Earth II 28 Játék és filmadaptációk 40 Supreme Commander 44 Quake 4

48 **Ismertetők**

48 Panzers Phase 2 54 Seven Sins 58 Worms 4: Mayhem 60 Settlers 5: Fog Realm 62 Fantastic 4 66 Rollercoaster Tycoon: Soaked! 68 BloodRayne 2 72 Gothic 2: Night of the Raven 74 Battlefield 2 tippek 78 GTA San Andreas végigjátszás második rész

86 **Rovatok**

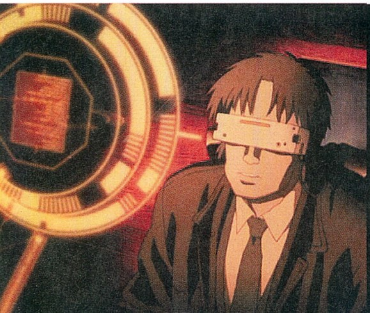
86 A világ legbefolyésosabb emberei 88 Gondolatábresztő 92 NosztalGuru 90 Játék mentőöv 122 Hardver mentőöv 126 Szoftver mentőöv 114 Homok a gépezetben

94 **Hardver**

94 Hardver hírek 102 Hardver bemutatók 104 GeForce 7800 teszt 109 Sony PSP játékbemutatók 110 GPS a gyakorlatban 112 Hogyan védjük meg gépünket a netes támadásoktól

122 **Külvilág**

122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD...



28 JÁTÉK- ÉS FILMADAPTÁCIÓK

Mi volt a legemlékezetesebb gurus élményed?

SASA

Sosem felejtem el, amikor Shoebaron egy közös barátunk esküvőjéről hajnali kettőkor érkezett meg a szerkesztőségbe, és a leadás kellős közepén elaludt egy szekrény tetején... Vagy amikor ugyancsak leadás környékén a Vogel parkolójában úgy meghajtottuk Grath kis Polskiját, hogy az majdnem felborult. De a pálmát Grath többszázezer forintért Amerikából rendelt Xboxának felrobbantása viszi el... ott akkor először és utoljára szerkesztőnk helyben, pillanatok alatt több kilót fogyott!

HANCU

A WoW megjelenésének napja például igen mókás volt. Kora reggel elvonultunk a boltba, mindannyian megvettük, telepítettük, és nekiálltunk... Mindenki tudta az egész cégben, hogy „kritikus fontosságú tesztelés" zajlik a szobánkban, úgyhogy nem is zavartak. Igen ám, de a cikkírók egyik gyöngye, Greg5 nem tudott a dologról, és valami miatt be akart jönni a szerkesztőségbe. Kopogott, aztán dörömbölt, aztán mindenkit felhívott telefonon – de hát nem gondolhatta komolyan, hogy bárki kihagy 5 másodpercet a játékból, hogy beengedje! Negyedóra múlva csalódottan távozott – még a liftből is lehetett hallani a keresetlen szavait derék kollégáiról...

GABEN

A leadás és a megjelenés napja a legnagyobb élmény a Guruban, és az azután következő jól megérdemelt pihenés. Tulajdonképpen írhatnám azt is, hogy minden nap, amit a srácokkal töltök itt a szerkiben. Ezuton szeretném megköszönni nekik a sok-sok vidám percet, amivel nap mint nap megajándékoznak. Most nagyon elérzékenyültem...

GRATH

A legemlékezetesebb talán az volt, amikor zsenge külsős koromban leutaztam a Guru-táborba. Sasa mondta, hogy amint leérek, hívjam fel, és kijönnek értem kocsival az állomásra. A telefonja ki volt kapcsolva, Shoebaront viszont majdnem sikerült elérnem, amikor a térerő cserbenhagyott. Ott álltam a Balaton-parton, vártam a hazavezető járatra, amikor néhány hujjogató táborlakó megállt mellettem, és elvezettek a derék szerkesztőhöz, aki – vélhetően némi alkohol befolyása alatt – megismerni se nagyon volt képes. Aztán egy hétig Quakeeztem...

JOC

Amikor még egy másik helyen volt a szerkesztőség , minden szobában volt egy-két talpas, „kínaipiacos" műanyag ventilátor – lévén ott nem volt légkondi. Az egyik nap valamelyik lelketlen elvetemült beöltöztette Chris ventilátorát Eric Cartmannek (a South Parkból, ha valaki nem tudná), mintegy burkoltan utalva a jelzett szereplő és derék DVD szerkesztőnk közötti hmmm... bizonyos párhuzamokra. Még ma is szakadunk a röhögéstől, amikor eszünkbe jut – egyvalaki kivételével...

CHRIS

Nem igazán tudnék választani a sok közül, hiszen csupa kellemes emlék fűz a szerkesztőséghez. Talán legjobban a Quake 3 csatákat élveztem, amikor hárman-négyen egész nap lőttük egymást. Az volt csak az igazi munkanap! Legkedvesebb emlékeim közé tartoznak még a táborok, a Battlefield-rendezvények, vagy amikor nekünk kellett házi fóliázógépekkel lefóliázni több ezer Gurut az előfizetők számára, miután kézben felcígöltük az összeset az emeletre.

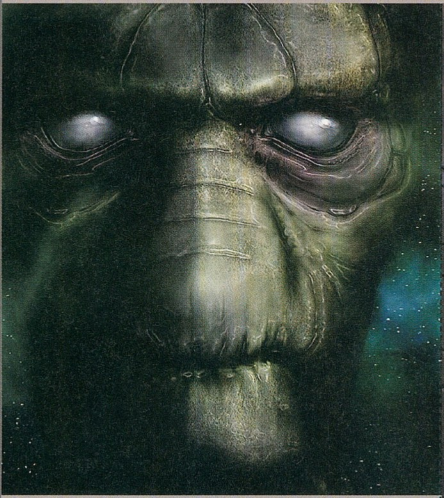
RICCO

Épp, hogy átköltöztünk a szép új épületbe, amikor a sok új ember között hirtelen feltűnt egy szemrevaló fiatal hölgy, aki sitty-sutty megjelent a szobánkban, és azonmód megismerkedett velem. Hát mit ne mondjak, az volt csak az igazán meglepő, és máig feledhetetlen élmény...

Figyelem!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2005 szeptember 2-án jelenik meg!



Flip, flip, hurrááá! írta · JuliuS

HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK

fejlesztő > digital reality **kiadó** > digital reality **web** > www.haegemonia.hu

Annak idején majdnem egy évet kellett várnunk, mire a Haegemonia kiegészítője a boltokba kerülhetett. Nektek, PC Guru olvasóknak lényegesen jobb dolgotok van, hiszen szűk nyolc héttel az alapjáték után máris itt a Solon hagyaték!

Néhány évvel a Kariak háború után új veszély üti fel a fejét... Egy ártalmatlannak tűnő adatkapszula az emberiség vesztét okozhatja – ismeretlen és pusztító technológiák terjednek látszólag megállíthatatlanul. Minden kis frakció és kalózvezér eszeveszetten fegyverkezik és a korábbi erőegyensúly felborulni látszik. Ki lesz képes az ősi Solon technológiákat megzabolázni és a megváltozott körülmények között újra kivívni a győzelmet?

A felvezető szöveg a történet folytatását sejteti, de a Solon hagyaték elkészítésekor egészen más cél vezette a fejlesztőket. Az egyébként önállóan futtatható kiegészítő elsődleges célkitűzése az alapjáték további csiszolgatása, valamint a tökéletességig történő kiegyensúlyozása volt. A teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy a fejlesztők terveztek hozzá egyjátékos részt is, ám ez – az európai kiadó nyomására – feláldozatott az idő előtti megjelenés oltárán. De ez ne keserítsen el senkit, a történet mellőzése ellenére a DR legényei a lehető legtöbbet hozták ki a folytatásból, számos dolgot változtattak, ezzel pedig egy alapjaiban régi, ám kiállásában új játékot alkottak. A vadonatúj egységek, a régiek módosításai, valamint a Solon technológiák mindhárom oldalon történő felhasználása azonos erőviszonyokat teremtett, míg a gazdasági modellben történt változtatások új stratégiák kidolgozását tették szükségessé.

Az új játékszerek

Az alapok ismertetését ezúttal kihagynám (mindenki lapozzon vissza bátran két számot), helyette inkább az újdonságokat nézzük meg közelebbről. Kezdjük a mindenkit leginkább érdeklő témával, az új egységekkel. A birodalmak által közösen felhasználható – mondhatni általános célú – két új egység a diplomata-űrhajó és a lakóbázis. Előbbi a diplomáciai kapcsolatok ápolása mellett a morálra is jótékony hatással van, valamint általa tudunk pénzt, vagy találmányt küldeni szövetségesünk számára. Önálló egységként a küldemények nem pusztán átkerülnek egyik féltől a másikhoz; itt bizony ki kell várnunk, amíg a hajó elér a célállomáshoz – már ha szerencsénk van, és odaér egyáltalán. Lakóbázisunk csak egy lehet, az viszont szépen jövedelmez, hála a jól eleresztett lakóknak, akik tisztességes bérleti díjat fizetnek kényelmükért (vigyázzunk hát rá, mivel ellenfelünk időnként előszeretettel megy át terrorista harcmodorba, és támadja meg a – szerencsétlen esetben – teljesen védtelen kolóniát). Ezeken felül mindhárom oldal pár egyedi új egységet is kapott. Az emberek a bolygófelszíni támadásoknál hasznos deszanthajót és a felderítésre használható, ugyanakkor bármikor felrobbantható önmegsemmisítő műholdat kapták, a Kariakok az ellenség átállítására, vagy felrobbantására képes vírushajóval és a vonzáskörzetében káros sugarakat kibocsátó dezintegrátor-szatellittel lettek gazdagabbak, míg a pusztításra szakosodott Darzokok kamikaze hajóikkal tartják rettegésben az ellent, miután naprendszer-szatellitjükkel teljes egészében felderítették azt.

A Solonok hagyatéka

No és persze ott vannak a címadó Solon technológiák, melyekkel három új hajóosztály tökéletesíthető, ám kifejlesztésükhöz előbb egy igen drága kommunikációs központ felhúzására van szükség, így az elején nem sűrűn építünk majd ilyen egységeket. Ha viszont már beruháztunk a központba, ez legyen a legjobban védett épületünk, mivel elvesztése a teljes Solon technológia leállását vonja maga után (lásd még Függetlenség napja). A vadász, korvett és cirkáló osztályú Solon hajók nagyobb tűzereje, megnövelt lőtávolsága, és mindenek előtt tévedhetetlen tűzvető komputere ugyan rendkívül értékes egysé-

gekké teszi őket, ugyanakkor roppant drága előállításuk, és magas fenntartási költségük jelentősen visszaveti a komplett Solon flották felállítása iránti lelkesedésünket.

A változás kora

Ahogy már említettem, az új egységek mellett számos, a régieket érintő módosítás is történt. Jelentősen megnőtt a kis hajók túlélési esélye még a nagyobb cirkálók ellenében is, és ennek megfelelően szerepük is felértékelődött. Alapvetően két dolog hozta magával mindezt: egyfelől az eddigi héttel szemben immár 11 vadászgépes kötelékeket alkothatunk, másrészt a csatahajók összes gépágyúját és lövegeinek többségét leszerelték (ágyúkat építettek a helyükre), így azok kevésbé veszélyesek az apró, de gyors mozgású vadászgépekre. A nagy hajók immár egyetlen változatban készülnek, nincs löveges és ágyús verziók szerinti felosztás (így a korvettek mostantól egyetlen ágyúval, míg a cirkálók az ágyú mellett két löveggel rendelkeznek).

Tovább nőtt a kémek eleddig sem elhanyagolható szerepe, új képességeiknek hála immár egy egész bolygó ökológiáját képesek tönkretenni, ráadásul betegségek terjesztésére és radarok kiiktatására is használhatóak. A fegyverrendszerekben is történt módosítás, az emberek által favorizált, már korábban is pajzsgyilkos hírében álló protonalapú fegyverek még hatékonyabban párologtatják el az ellenséges hajók védőpajzsait, igaz bolygók ellenében már hatástalanok. A felsorolt rengeteg támadó fegyver ellentételezésére természetesen erősíteni kellett a bolygók védelmi rendszereit is. Az űrdeszant-támadások ellen védő garnizon, illetve a bombázások elleni menedékek mellett új a dezintegrátor-bázis, ami a közeli hajók gyengítését végzi.

Békésebb vizeken

A katonai oldal mellett természetesen nem maradhatott érintetlen a gazdasági modell sem, itt is hasonlóan lényeges módosítások történtek. Átalakult az adózás rendszere: lakosságbarát voltának köszönhetően kevesebb bevételre számíthatunk belőle, mint ahogyan a kereskedelem is kisebb haszonnal kecsegtet. Alternatív pénzszerzési módunkat, a bányászatot is megérintette a változás szele, mostantól nem kell bezúznunk bányászállomásainkat, ha egy adott területet teljesen kiaknáztunk, hiszen kitelepítés után is szabadon mozgathatóvá váltak.

Már a maga idejében is impozáns, 250 tételes kutatási listánkat 70 újabb találmány színesíti, ráadásul mostantól kilencelemes kutatás-tervezési listát is összeállíthatunk, amit a gép szépen egymás után, automatikusan kifejleszt.

Apróságok

A már felsorolt, fontosabb módosításokon túl még rengeteg apróságban találunk változást az alap Haegemoniához képest. Ilyen a speciális katonai és civil egységek elkülönítése a hajóválasztó menüben, az egységek tulajdonságainak kiíratására szolgáló funkció, a parancskiadási rendszer egyszerűsödése, az apróbb grafikai módosítások, textúra-cserék, az új effektekhez tartózó hangok, az újrakevert zene. A grafikát tekintve igazán nagy változásokra persze nem kell számítani – leszámítva a vadonatúj Solon hajók okozta újdonság varázsát – hiszen ami eddig is szép volt, azt kár birizgálni. Bár a mesterséges intelligenciára eddig sem volt panasz – pontosabban volt, csak éppen azért, mert túl okosan harcolt már korábban is –, készüljetek fel, hogy mostantól még nehezebb dolgotok lesz a gép ellenében. A főmenübe került skirmish mód összesen 21 pályát tartalmaz. Ezek nagy része multiban is rendelkezésre áll, de az igazi móka a deathmatch és duel pályákon, valamint a speciális játékmódokkal veszi kezdetét. Az Informant módban – Sam Fisher intergalaktikus megfelelőjeként – a kémek és a katonák csatározásának kellős közepén találjuk magunkat, és hasonlóan érdekes játékmód az ugrópontokat véletlenszerűen váltogató Mess-Up, illetve a kizárólag bányászatból finanszírozható Drill! is.

KUCHERA...

Az egyszemélyes hadjárat hiányának kompenzálására a Digital Reality letölthetővé tette a játék háttértörténeteként szolgáló 64 oldalas füzetet, Kuchera-átiratok néven. Ezt az alábbi linken találjátok:

www.haegemonia.hu/downloads/Kuchera_atiratok.pdf

HA NEM MEGY...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeseredenél, győződj meg az alábbiakról:

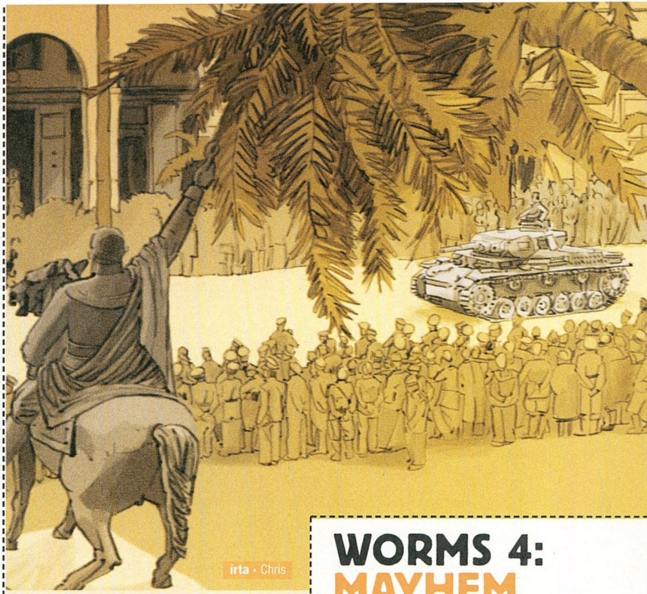
- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:
1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce széria) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:
- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

Haegemonia: a Solon hagyaték minimális gépigénye: Pentium III 600 MHz, 128 MB memória, 16 MB-os DirectX 8 kompatibilis videokártya

DVD TARTALOM

Sajnos nem nagyon van mit szépíteni azon a tényen, hogy botrányosan gyenge hónap áll mögöttünk. Az elmúlt négy hétben szinte egyáltalán nem jelent meg játszható demó, valószínűleg minden fejlesztő inkább játékaik karácsonyra való elkészüléséért küzd, vagy épp valamilyen tengerparton áztatják lábukat a habokban. No de ettől függetlenül még ne írjátok le mellékletünket, hiszen rengeteg animáció és nagyszerű rovat vár benneteket! Nem beszélve e havi teljes játékunkról, mely önálló kiegészítő lemezként kötelező folytatása a két hónappal ezelőtti számunkban található űrstratégiának...



írta · Chris

CODENAME PANZERS: PHASE 2

Mielőtt még a Stormregion csapata elkészítette saját demóját soron következő stratégiai játékukhoz, a kiadójuk is megjelentetett egy egypályás játszható verziót a programból. A nagy demószűke miatt úgy döntöttünk, feltesszük ezt a változatot is mellékletünkre. A program alatt dolgozó Gepárd engine ebben a verzióban is kitűnően dolgozik, a hangulat pedig legalább olyan nagyszerű, mint az első résznél.
(A Stormregion közleménye: ez a demó nem reprezentálja a hamarosan boltokba kerülő játékot, hiszen tartalmát tekintve nem egyezik a Phase Two történetével és rendszerkövetelményei sem egyeznek a már aranylemezre került kész játékkal.)

Szóköz – Pillanat állj
Backspace – 2x sebesség
W / E / R – Megállni / Támadás / Mozgás
S – Járműveknél: tolatás / Gyalogosnál: felszerelés
N – Következő egység kiválasztása
Control+A – Minden egység kiválasztása
Control+S – Összes katona kiválasztása

PARIAH

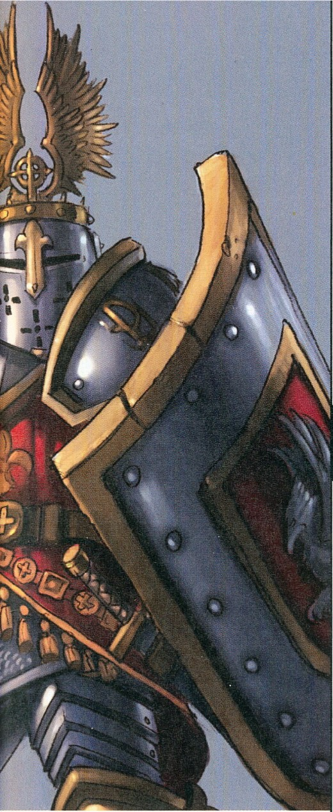
A Digital Extremes Unreal-motoros játéka már hónapok óta várja szeretettel vásárlóit a boltok polcain, és korábban már két demót is volt szerencsénk üdvözölni belőle. Most megérkezett a harmadik egyszemélyes változat, amelyben egy új pályán lőhetjük halomra az életünkre törő katonákat. Látványos, pergős menetű akciójátékot ismerhetünk meg a demóban, FPS kedvelőknek csak ajánlani tudjuk.

W, A, S, D – Irányítás
Szóköz – Ugrás
Jobb egérgomb – Fegyver célzótüske nézet
C – Guggolás
X – Fegyverválasztó menü
E – Használni
R – Fegyver újratöltése

WORMS 4: MAYHEM

A negyedik Worms-rész alapjában véve nagyjából azokkal az elemekkel próbálkozik, melyekkel elődei: aranyos kukacok és hatalmas fegyverek. Újdonságként igyekeztek a fejlesztők visszahozni a régen kedvelt fegyvereket, ráadásul az egész programot úgy készítették el, hogy minden részébe belepiszkálhasson a játékos. Külön kiemelendő, hogy a saját fegyverünket is elkészíthetjük!

W, A, S, D – Irányítás
Szóköz – Ugrás
Leltár – Jobb egérgomb
Q – FPS nézet fegyver használatához
Egérgörgő fel / le – Nagyítás be / ki
Home – Kamera a kukacra
TAB – Kukac kiválasztása



ANIMÁCIÓK

Ha már a demók számával nem büszkélkedhetünk, ismét hatalmas mennyiségű animációt sikerült összegyűjtenünk mellékletünkre. Végre mozgás közben is megszemlélhetjük az új Heroes of Might and Magic és a Black and White játékokat, és nem utolsó sorban megismerhetitek a híres-neves Lada Racing Clubot is...

80 Days / Adrenalin / Alan Wake / Bet on Soldier / Black and White 2 / City Life / City of Villains / Crime of Life / Dark and Light / Dreamfall / Drive'n Kill / Enemy Territory: Quake Wars / Eurocops / Everquest 2: Desert of Flames / Exteel / Fahreinheit / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Gods: Lands of Infinity / Hard Truck: Apocalyptic Wars / Heroes of Might and Magic 5 / Jaws: Unleashed / Lada Racing Club / Law and Order / NHL 2006 / Officers / Prince of Persia 3 / PT Boats / Raiders of the Lost Casino / Risk your Life / Shadowgrounds / Chrome Specforce / Star Wars: Battlefront 2 / The Godfather / The Plans / The Sims 2: Nightlife / UFO: Aftershock / Volkswagen Golf Racer / War World / Warfare / X3

TURKÁLÓ

Nero 6.6.0.15 – A Nero egyike azon programoknak, melyet nem szükséges bemutatni senkinek sem. Korunk legismertebb CD-DVD író szoftvere folyamatosan újul, és DVD mellékletünkre minden hónapban feltesszük a legújabb változatot. A hagyományos archiváláson kívül a Nero képes mp3 fájlokból Audio CD-t, vagy egyszerű videofájlokból Video CD-t készíteni, egyszóval roppant hasznos programot ismerhetünk meg benne. Amennyiben szükséged van rá, ne felejtsd el felkutatni Turkáló könyvtárunkat érte!

Mindenki most azonnal tekintse meg a Heroes of Might & Magic 5 videókat!

ROVATOK A DVD-N

Senki számára nem titok, hogy mennyire rajongunk a World of Warcraftért – de nem csupán ezért ajánljuk figyelmetekbe mellékletünkön található rovatunkat, mely ezúttal teljes átalakuláson ment keresztül. Mostantól bekerültek a régi Warcraft játékok is ide, egészen az ősidőkig visszanyúlóan. Rovatunkban rengeteg olvasnivaló, pályák és sok-sok érdekesség várja a Warcraft univerzum szerelmeseit.

3D rovat / Action! / Autó-szimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futball Menedzser / GTA / Hatalom Kártyái (plusz mobiltelefon háttérképek és könyvajánló!) / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / World of Warcraft

SHAREWARE JÁTÉKOK

3D Darts Professional – A sportjátékok többsége a televízióban is gyakran látott sportágakat dolgozza fel, ritka az olyan élvezetes 3D-s alkotás, ami kevésbé ismert, mégis jelentős rajongótáborral bíró sportot vesz alapul. A darts igen egyszerű játékmenettel rendelkezik, folyamatosan dobálni kell a céltáblába a nyilakat, és a cél, hogy minél hamarabb lenullázzuk a pontjaink számát. A játék rengeteg beállítási lehetőséget kínál, a rendszert érintő opciók mellett profilunkat is rendesen átszabhatjuk – érdemes vetni rá egy pillantást!

Aquacade / Bubblefish Bob / Cubis Gold / DemonStar / Dynomite / Chuzzle Deluxe / Wonderland Secret Worlds / Sammy / Sea War

Játékdemók: Codename Panzers: Phase 2 / Pariah / Chrome Specforce / Worms 4: Mayhem

Animációk: 80 Days / Adrenalin / Alan Wake / Bet on Soldier / Black and White 2 / City Life / City of Villains / Crime of Life / Dark and Light / Dreamfall / Drive'n Kill / Enemy Territory: Quake Wars / Eurocops / Everquest 2: Desert of Flames / Exteel / Fahreinheit / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Gods: Lands of Infinity / Hard Truck: Apocalyptic Wars / Heroes of Might and Magic 5 / Jaws: Unleashed / Lada Racing Club / La and Order / NHL 2006 / Officers / Prince of Persia 3 / PT Boats / Raiders of the Lost Casino / Risk your Life / Shadowgrounds / Chrome Specforce / Star Wars: Battlefront 2 / The Godfather / The Plans / The Sims 2: Nightlife / UFO: Aftershock / Volkswagen Golf Racer / War World / Warfare / X3

Javítások: Boiling Point v1.1 / Brothers in Arms v1.10 / Dungeon Lords v1.3 / ER patch 2 / Etherlords 2 v1.03 / Far Cry v1.32 / Imperial Glory Intel Chipset patch / Neverwinter Nights v1.66 / Neverwinter Nights: HoU v1.66 / Neverwinter Nights: SoU v1.66 / Pacific Fighters v4.01 / S.C.A.R. retail patch / Starcraft v1.13 / Starcraft: Brood War v1.13 / Sudeki retail patch / SWAT 4 v1.1 / The Bard's Tale v1.01 / The Settlers: Herritage of Kings v1.04

Mozielőzetesek magyar felirattal: Tök alsó – Európai turné / Four Brothers / Hotel Rwanda / King Kong / Night Watch / Ong Bak

Shareware játékok: 3D Darts Professional / Aquacade / Bubblefish Bob / Cubis Gold / DemonStar / Dynomite / Chuzzle Deluxe / Wonderland Secret Worlds / Sammy / Sea War

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autó-szimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futball Menedzser / GTA / Halom Kártyái (plusz mobiltelefon háttérképek és könyvajánló!) / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / World o Warcraft

MOD-ok: Americas Army 2.4 teljes változat / Classic Mod v1.03 (Mafia) / Thief 2 – Shadow of the Metal Age

Háttérképek: 25 to Life (3db) / Advent Shadow Coded Arms / Lego Star Wars / MotoGP 3 / Proje Snowblind / Still Life / Supernaturals

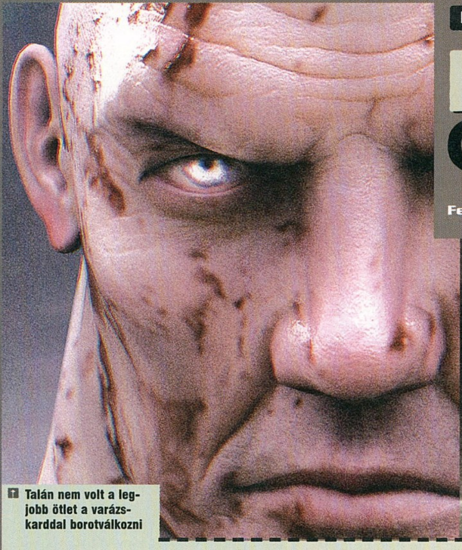
Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2600 játékhoz) / Fantatic 4 mentések

Képek a kukkolóban: Battlestrike / Black and White 2 / Call of Duty 2 / Dragonshard / Earth 2160 / Gang War / Ghost Recon 3 / Hitman Blood Money / Jagged Alliance 3D / Moscow to Berlin / Myst 5 / Night Wa / Pacific Storm / Panzer Elite Action / Prince of Pe 3 / Serious Sam 2 / Sniper / The Godfather / The Movies / The Plan / Tony Tough 2 / Vietcong 2 / War World / Warfare / WOFOR / World War 2 / You are Empty

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.0 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 6.5 / DivX Play és Create / Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.7 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / BitDefender v7.2 Free / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.07.14) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero v6.6.0.14 / DirectX 9.0c / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.09 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.7 és Nvidia Detonator 77.72 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional / CWShredder / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.03 / Internet Download Manager v4.04 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.247 / SpyBot v1.4 / HyperSnap DX v5.62.06 Magyar / SnagIt v7.2.2 / ACDSee 7 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.6 / Evere PowerStrip v3.60 Magyar / PowerToys XP / Tune Utilites 2004 / WinRar 3.42 Magyar / WinZip 9.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Fallen LORDS Condemnation

Fejl. > Novarama **Kiadó** > OnGames **Megj.** > 2005. negyedik negyedév



Talán nem volt a legjobb ötlet a varázskarddal borotválkozni

Ha minden vágyad az, hogy beavatkozhass a Menny és a Pokol örök küzdelmébe, a spanyol fejlesztők játéka neked készül. A jók oldalán egy harcias angyal alakját ölthetjük magunkra, aki az Igazság Kardjával felszerelkezve irtja a démonokat. A gonoszoknál természetesen egy démont fogunk alakítani, aki ördögi praktikáival képes ellenfeleit megrontani, és így időlegesen maga mellé állítani őket. Lehetőség van egy harmadik csoportban is harcolni, a Purgatórium erői ugyanis mind az angyalokkal, mind a démonokkal háborúban vannak – itt embereket és mitikus lényeket csatába vezetve kell győzedelmeskednünk. Az állítólag fordulatos sztorival kiegészített játékban hősünkkel akciójátékhoz illő módon vagdalkozhatunk, miközben néhány tucat főből álló seregünket is kommandírozzuk. Ötven fegyver, több meglovagolható lény és tömérdek pálya vár a bátor vállalkozókra, akik képesek megemészteni, hogy noha a design isteni, a látvány sokszor a bibliai időket idézi...

Seregünk tagjaiban csak úgy lángol a harci kedv

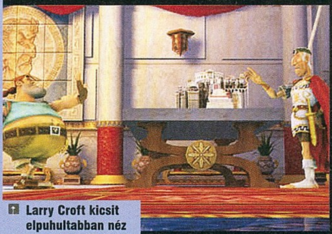
Csak mondja a magáét...

"Az Enter the Matrix majdnem hatmillió példányban kelt el világszerte, és ebből azért valahol az következik, hogy jól végeztük a munkánkat. Bár azt hiszem mindenki jobban járt volna, ha a Path of Neo-t készítjük el akkor, hiszen az minden tekintetben sokkal jobb játék, mint az EtM volt..."

David Perry
Vezérigazgató, designer - Shiny

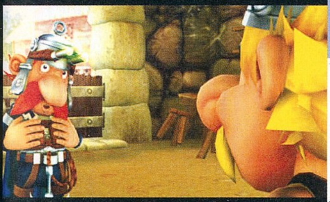
Asterix & Obelix XXL 2 Mission Las Vegum

Fejlesztő › Etranges Libellules **Kiadó** › Atari **Megjelenés** › 2005. negyedik negyedév



Larry Croft kicsit elpuhultabban néz ki, mint a nővére

Asterix egyike a legjobb francia eredetű dolgoknak, ezért kissé felemás érzésekkel állunk a Mission Las Veguhoz, ami egy videojáték-paródia lesz. Már az alaphelyzet is fura, Cézár ugyanis létrehozza a Las Vegum nevű szórakozónegyedet Rómában, ahol minden mai Las Vegas-i kaszinó másával találkozhatunk. Ezekben különféle videojáték-hősökkel akadhatunk össze, velük kapcsolatosak az egyes pályák. Egyszer Pac-Man elől kell kis pöttyöket felszednünk, máshol egy Larry Croft nevű római tiszt irányít minket egy akadálypályán, vagy éppen Sam Shieffer titkosügynök tanít ki a sötétben lopózás rejtelmeire. Lesz rengeteg konzolos utalás is, Obelix egyszer például a Super Mario Sunshine-ban látott spriccelő szerkezettel fog rohangálni, máskor a Ninja Gaiden rómaizált főszereplője tűnik fel a színen. Reméljük, a sok poén(szerűség) mellett azért a játékmenettel is kellőképp törődnek majd...



EVERQUEST 2 Desert of Flames

Fejlesztő › Sony Online **Kiadó** › Sony Online **Megjelenés** › 2005. harmadik negyedév

Az ingyenesen letölthető háromrészes minikiegészítő, a Splitpaw Saga után nem kellett sokat várni az első bolti kiegészítő bejelentésére. A Desert of Flames rengeteg rég várt újdonságot hoz az EQ 2 világába, köztük is talán a legfontosabb a PvP, vagyis a játékosok elleni harc lehetősége. A hatalmas Ro sivatag 12 új zónájában – köztük a központi városban, Maj'Dulban –, állhatunk neki verekedni, ám ezt csakis szervezett keretek között tehetjük meg. A város négy frakciójának egyike mellett kötelezhetjük el magunkat, és ha belekötünk egy másik csapatba, a csatát már egy arénában kell megvívnunk a klasszikus deathmatch vagy a CTF szabályai szerint. Minden győzelmünk segíti választott barátainkat, így mi is befolyásolhatjuk, hogy miként alakul a város politikai térképe. Végső esetben csak egy erő marad a városban, így a másik három fél támogatói vagy elkerülik a várost, vagy egy szervezett rohammal megpróbálják visszavenni az uralmat. A játékosok közti csaták mellett a szintlimit is megemelkedik (hatvanra), az új szintlépéseket pedig a két elképesztően kemény új labirintusban rendezhetjük le, melyek mélyén többek között két óriási sárkány tanyázik. Rajtuk kívül mintegy negyven új ellenféllel akadhatunk össze, némelyekkel egész furcsa helyeken – a Desert of Flames lehetővé teszi, hogy sziklafalakat másszunk meg, óriáskaktuszokra kapaszkodjunk fel.

Akkor most azért verjük le, mert van rajta sapka

LAWMAKER

Fejlesztő > Darkroom **Kiadó** > ? **Megjelenés** > 2006. második negyedév

Minden idők legszánalmasabb vadnyugati leszámolását láthatjuk

A játékkiadók körében nem túl népszerű mostanában a vadnyugat, alig-alig találkozhatunk egy-egy ilyen témájú játékkal (ráadásul a legutóbbi, a Dead Man's Hand elég pocsék is volt). Az újonc Darkroom mégis egy vadnyugati FPS-ben látott fantáziát, és mindent megpróbálnak, hogy jól süljön el a dolog. Minden, amire csak számítunk egy ilyen játéktól, benne lesz: bankrablás és vonatkergetés; párbaj a főutcán és hatalmas csaták a pusztában. Leszámolhatunk a környék legnagyobb banditáival, boltokat, kocsmákat vehetünk és pókeren játszhatjuk el így megszerzett vagyonunkat. A fejlesztők egyelőre csak (amúgy meglehetősen lehangoló...) képeket mutogatnak, így nem tudjuk, hogy a papíron remekül festő játék mozgásban is jó lesz-e – mindenesetre nagyon reménykedünk benne!

APRÓ hírek

A Blizzard büszkén jelentette be, hogy egy hónappal a World of Warcraft kínai indulása után már 1.5 millió előfizetőre tettek szert, így az egész világon mintegy 3.5 millió addikttal osztozunk Azeroth világán. Ez a szám valószínűleg továbbra is viharosan fog növekedni, lévén nemsokára indul a WoW több másik ázsiai országban, köztük az ilyen téren szintén igen lelkes Tajvanon.

A magyar Brainfactor néhány éve már bejelentette, hogy játékot készítenek John Caldwell (azaz Nemes István) régi – szinte klasszikusnak is nevezhető – fantasy regénye, a Káosz Szava alapján. A hosszú csönd következtében már azt hittük, hogy a játék a fűbe harapott, de a nyíregyházi fejlesztők nemrég cáfolták ezt az értesülést. A Word of Chaos egy akció-RPG lesz, amely nagy vonalakban a regény sztoriját követi, viszont száz mellékküldetéssel és hatalmas szabadon felfedezhető világgal egészíti azt ki. Skandar Graun emblematikus figurája is változik kicsit a könyborító(ko)n látottakhoz képest, de erről következő hónapban bővebben is be fogunk számolni...

Kövesd a fehér nyulat! 01.

E hónapban tömegesen érkeztek a szaftos hírek, úgyhogy csapjunk is bele a lecsóba! A már hónapok óta tartó kínai szappanoperánk tovább gyűrűzik: korábban már beszámoltunk arról az ügyről, amelyben egy online RPG-ben eltulajdonított kard miatt egy játékos megölte a másikat. A kínai hatóságoknál ez volt az utolsó csepp a pohárban – létrehozták az első államilag finanszírozott rehabilitációs klinikát, amely kifejezetten internetfüggőkkel foglalkozik. Olyan "végső stádiumban" levő fiatalokat kezelnek, akik otthagyták iskolájukat, hogy online játékokkal vagy cseteléssel töltsék minden idejüket. A betegek 10-15 napot töltenek a klinikán, kezelésükben a tornától az akupunktúráig mindent bevetnek.

Néhány hónapja teszteltük a Guy Game című, meglehetősen borzalmas játékot, amely ócskasága mellett azzal tudott elhíresülni, hogy topless lánykák videóit kaphatta a játékos jutalmul. Az egyik ilyen hölgyemény nem csak bögyös, de ravasz is volt: a megjelenés után beperelte a fejlesztőket és a kiadót (plusz a Microsoftot és a Sonyt a konzolverziók miatt), az alapján, hogy ő még csak 17 éves volt a filmezés idején, így hiába egyezett bele a forgatásba, a törvények értelmében mégiscsak tilos volt őt lekamerázni ilyen pikáns helyzetben. A fruska végül mégiscsak koppant, mert pénzt nem kapott – mindössze a játék még boltokban levő példányait kellett bezúzni (a ravasz fejlesztők ráadásul kiadták DVD-n az összes filmet – az ominózus jogsértő adag kivételével persze – így ők csak kerestek a dolgon).

motogp 3

Ultimate Racing Technology

Fejlesztő : Climax **Kiadó** : THQ
Megjelenés : 2005. harmadik negyedév

A MotoGP 3 tökéletes folytatásnak ígérkezik: elképesztő, hogy mennyi dolgot zsúfoltak bele a fejlesztők a harmadik részbe! Először is ott van a Grand Prix játékmód, melyben a 2004-es bajnokság minden versenyzője, és mind a 17 pályája benne lesz. Utóbbiak tovább szépültek, tereptárgyakkal gazdagodtak, és a fejlődési rendszert is átdolgozták kicsit: teljesítményünktől függően kapunk pontokat, melyekkel különböző tulajdonságainkat turbózhatjuk fel kedvünk szerint.

Bár sokan már ezzel is megelégednének (elvégre mi más kellene egy MotoGP nevű játékba, mind MotoGP...?), de az angol fejlesztők még többet akartak. Ezért aztán megkapjuk az Extreme módot, amely 16, a hivatalos helyszínektől teljesen eltérő pályával és más fejlődési rendszerrel hódított meg minket az E3-on. Itt kapunk tíz városi pályát (pl. Tokiót és New Yorkot), valamint hat elképesztően hosszú vidéki futamot (pl. Isle of Manx), és ezeken gengszterkedhetünk. A sokszor igen széles utak rengeteg manőverezési lehetőséget rejtenek, de ezt kellőképpen ellensúlyozzák a derékszögű kanyarok, no meg a betontömbökkel végrehajtott útkijelölés (így itt nem érdemes levágni a kanyarokat). Ebben a módban a 600 köbcentis járgányokkal indulunk, amit a keresett pénzből tudunk fejleszteni (rengeteg alkatrészt vásárolhatunk!). Ha kellőképpen agresszívan vezetünk – ez itt kulcsfontosságú lesz – előléphetünk az 1000, majd az 1200 köbcentis súlycsoportba is.

A grafika látványos effektekkel gazdagodott – eszelősen jól néz ki, amikor egy hosszú egyenesben 300 feletti tempónál a légellenállás szinte lecsavarja a fejünket! –, ennek ellenére a játék csak tovább gyorsult, még gyengébb számítógépeken is.

Vajon miért csak púpos emberket alkalmaznak pilótának?

Need for Speed Most Wanted

Fejlesztő > EA Canada **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

Az Electronic Arts nem valami kaotikusan, kiszámíthatatlanul dolgozó cég, így azt is lehetett sejteni, hogy idén novemberben menetrendszerűen érkezik egy új NFS epizód. Mivel a kiadónál rájöttek, hogy még egy Underground résszel nem biztos, hogy ismét hatalmasat lehetne aratni, új receptet kerestek. Találtak is, ráadásul nem is túl bonyolultat: vegyük a NFSU 2 nyílt világát és millió lehetőséget adó vizuális és teljesítménytuningjait, ehhez adjuk hozzá a Hot Pursuitben megszeretett rendőrös üldözéseket, és a móka kedvéért szórjuk meg egy kicsit a konzolos Burnout-játékokban látott vandalizmussal. A célunk, hogy mi legyünk a rendőrök és csajok által egyaránt legkeresettebb illegális utcai versenyző a városban, ehhez pedig az összes többi figurát meg kell szégyenítenünk az aszfalton.

A hatalmas városban ezúttal már tényleg GTA-szintű szabadsággal versenyezhetünk: kerítéseken törhetünk át, golfpályákat dúlhatunk fel, még a környező erdőkbe, hegyekbe is kirándulhatunk. Mindezt persze úgy, hogy akár hat fánkzabáló is a nyomunkban liheg, előttünk pedig bőszen húzzák ki a szöges útakadályokat, és telepítik a betontömböket.
A Most Wanted minden idők legnagyobb NFS-autókínálatával rendelkezik: ötvennél is több járgányt próbálhatunk ki az amerikai benzinfalóktól kezdve a japán tuningcsodákon át az európai autóipar legelitebb járgányaiig. A tuningrendszer sokat bővült az Underground 2 óta, ráadásul gépeinkkel különleges mozdulatokat is végrehajthatunk a menekülés érdekében. A rejtett utak, sikátorok kihasználásán túl például megfelelően alacsony kocsikkal elsuhanhatunk kamionok alatt, vagy éppen a civil forgalmat taszajthatjuk neki a szolgáló és védő egyenruhásoknak – esetleg egy rönkszállító tehergép utánfutóját kapcsolhatjuk le…

Shattered UNION

Fejlesztő > PopTop **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

Előző számunkban beszámoltunk a Heroes 5-ről és a Civilization 4-ről, de máris itt van a következő körökre osztott stratégiai játék. Érdekes módon a békés Railroad Tycoonok alkotói készítik a Shattered Uniont, ami – legalábbis Amerikában – biztos sokak világképét fogja megzavarni. A történet szerint ugyanis a közeljövőben olyan jó képességű elnököt sikerül megválasztani Amerikában, aki ellenszenves döntéseivel káoszt hoz: a törvények következtében egész államok lázadnak fel, és végül szétesik az ország. Az öt új szövetség eleinte csak kisebb határvitákat folytat, majd valaki atomot dob Washingtonra, és elszabadul a pokol. A helyzetet nehezíti, hogy az oroszok megjelennek Alaszkánál, a kaján európaiak pedig a keleti parton vernek tanyát, békefenntartást emlegetve. A hét sereg közül bármelyiket irányíthatjuk. Minden körben először a nagy horderejű dolgokkal kell foglalkozni: a gazdasággal, a haderő gyártásával. Ez után mehetünk harcolni, a kiválasztott területekre átküldhetjük tankjainkat, helikoptereinket, repülőinket – végső esetben atombombákkal is dobálózhatunk. A konkrét csaták a jó öreg Panzer General rendszerében zajlanak: hexatáblás térképen kell irányítanunk seregeinket. Túl mély szimulációra, több oldalnyi statisztikai adatokra nem kell azért számítani, a Shattered Union könnyen irányítható játék lesz.

Hát akkor ennyit az Empire State Buildingről is...

GHOST RECON
Advanced Warfighter

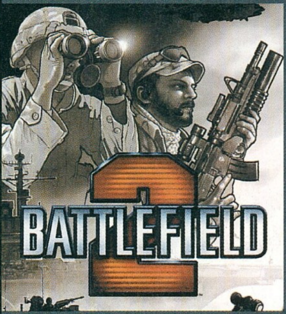
Fejlesztő > GRIN **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

Az Ubisoft bejelentette a Ghost Recon 3 végleges – és igen hatásvadász – nevét, ráadásul a sztoriról is elárultak ezt-azt. 2013-ban járunk, amikor a Mexikóban tárgyaló amerikai és kanadai elnököt elrabolja egy lázadó csoport, akik ráadásul megszerzik néhány atombomba indítókódját is. Itt jövünk mi a képbe, a továbbképzett Szellemek szerepében, akik az IWS harcrendszerrel felszerelve mennek harcba. Nekünk kicsit túl sci-finek tűnt a szem elé vetített kijelző, a pár mozdulattal hívható robotrepülők, a társak sisakkamerájának követése, de az E3-on a fejlesztő megesküdött, hogy ezek a rendszerek már most tesztelés alatt állnak az amerikai hadseregnél. Feladatainkat a hatalmas Mexikóvárosban fogjuk végrehajtani, méghozzá Scott Mitchell kapitány bőrébe bújva. Másik három emberünket egyszerű egérmozdulatokkal irányíthatjuk, de bármikor kérhetjük a központ segítségét is. Apró robotgépekkel deríthetjük fel a terepet, tüzérségi támogatást rendelhetünk, vagy lőszer-utánpótlást kérvényezhetünk. A játék rendkívül kiterjedt multiplayer opciókkal rendelkezik, ráadásul a PC-s verzió egy kicsit összetettebb lesz, mint a konzolos változatok.

A kijelzők alapján tényleg elég advanced lesz ez a warfighter

Kövesd a fehér nyulat! 02.

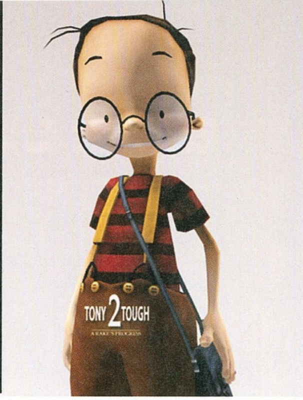
Igen kínos helyzetbe került az Electronic Arts a Battlefield 2 kapcsán. Miután megjelent a játék, még minden szép és jó volt: százezrek vásárolták meg a programot, a játékosok száma néha felülmúlta a CS: Source statisztikáit (a sima Counter-Strike továbbra is utcahosszal vezet – csak az xboxos Halo 2 előzi meg a multiplayer FPS-ek között). A DICE még gyorsan összedobott egy apró, mindössze néhány kis hibát javító patch-et, majd elhúztak délre a jól megérdemelt, kéthetesre tervezett nyaralásukra. Hamar kiderült azonban, hogy az 1.01-es javítás súlyos hibát rejt: szép lassan felzabálja a gépek minden memóriáját, és így pár óra játék után



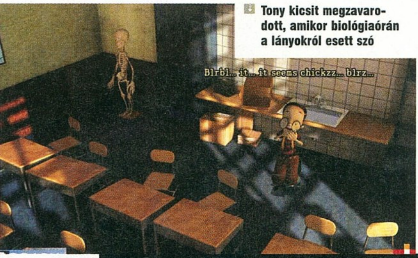
összeomlik még a legbivalyabb rendszer is. Az EA először közölte, hogy náluk nem jelentkezik a hiba (na persze...), majd azt, hogy amíg vissza nem jönnek a derék svéd fejlesztők a trópusokról, és el nem készül a javítás javítása, addig mindenki installálja újra a játékot, és ne tegye fel az 1.01-es patch-et (az azóta megjelent 1.02-vel nincs gond)...

TONY TOUGH 2 A Rake's Progress

Fejl. > Digital Tainment Pool **Kiadó** > Prograph **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév



Nem biztos, hogy sokan emlékeznek az első Tony Tough-ra, hiszen a vidám kalandjáték az apró német kiadó tehetetlenségének következtében sok helyre nem jutott el. Ennek ellenére megpróbálkoznak a folytatással, ami a mai divatot követve igazából előzmény lesz – ebben megismerhetjük a szarkasztikus magándetektív gyermekkori énjét. Tony a Rake's Progressben mindössze 12 éves, és éppen első „ügyén" dolgozik, de más most ugyanolyan elszállt, cinikus figura, amilyen az első epizódban volt.



Tony kicsit megzavarodott, amikor biológiaórán a lányokról esett szó

A teljes játék ugyanabban a városban, az Area 51 közelében levő New Mexicoban játszódik, ahol egyre több ember tűnik el (Tony természetesen nem miattuk kezd nyomozni, hanem azért, mert kutyájának, Pantagruelnek is nyoma veszett). Noha a kezelés nem változik jelentősen (point & click, ikonokkal megoldott beszélgetés), a játék mégis eltér elődjétől, lévén a grafika teljesen átalakult. Minden 3D-ben pompázik, a karakterek pedig ugyanolyan őrült, szeretnivaló kinézettel rendelkeznek, mint eddig. Az első részt sok kritika érte – alkotóitól is – a teljesen logikátlan fejtörők miatt, itt is megpróbálnak javítani, és legalább valamelyest ésszerű megoldásokkal fogják megtömni a Tony Tough 2-t.

PÁRbaj

World of Warcraft vs. **Való világ**

A kezdetek

World of Warcraft	Való világ
Az első tíz szint órák alatt megszerezhető, és már ekkor is lehet tűzgolyókat hajigálni	Az első öt év teljesen felejthető, és utána is lassan fejlődünk

A társaság

World of Warcraft	Való világ
Chris másik klánban tápol, Hancu szukkubuszt cirógat, Ricco ember karaktert indított, korrnéni kis karakterekkel játszik, Grath pedig egész nap harácsol...	Nagyjából ugyanezekkel az arcokkal találkozunk igazából is, miközben próbálunk elég időre kilépni a WoW-ból, hogy egy újságot összehozzunk

A bugok

World of Warcraft	Való világ
A zeppelinek lezuhannak, a labirintusok összeomlanak, a gnómok élnek	Technikai bugok nem nagyon vannak, de sok dolog hiányzik - menteni például nem is lehet

A grafika

World of Warcraft	Való világ
Elképesztően stílusos! (Bár a lila hajú női gnóm harcosok szúrják a szemünket - ezért aztán mi is szúrjuk őket)	Sok panaszunk nem lehet; mint a mellékelt ábra is mutatja, helyenként szédületes a látvány

A költségek

World of Warcraft	Való világ
Havonta 15 dollár, ami többszörösen is megéri az árát. Jó, a kapcsolataink is rámentek, de még ez is megérte...	Túl sok. Túlontúl sok.

Azt beszéli már az egész város

Az Ensemble jelenleg szerver-szakértőt keres a weboldalán, aki „segítene létrehozni egy rendkívüli MMO játékot", ráadásul a jelentkezőknek már legalább egy ilyen játék készítésében részt kellett vennie. Mi mást is jelenthetne ez, mint hogy készül egy online Age of Empires?

25%

A fantasztikus PS2-es akciójáték, a God of War alkotója, David Jaffe említette meg a blogjában, hogy egy híres designert nemrég kirúgtak az állásából. Nevet nem mondott ugyan, de abból, hogy „a játékok, amelyeket készített korszakalkotóak voltak", illetve „a srác mindig a hírnevet, a csillogást kereste" nem gondolhatunk másra, mint arra hogy John Romerot lapátra tették a Midwaynél...

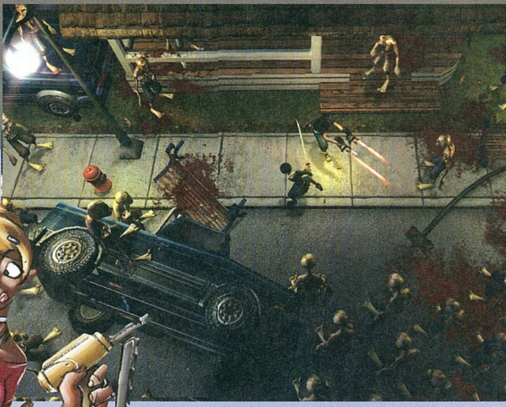
85%

A Rockstar bejelentette új játékát, a kultikus bandafilm alapján készülő The Warriorst. A probléma csak az, hogy egyelőre csak a PS2-t és az Xboxot célozták meg, legalábbis hivatalosan. Több forrásból is arról értesültünk azonban, hogy a játék megjelenik PC-re is, valamikor jövőre.

60%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

MONSTER Madness



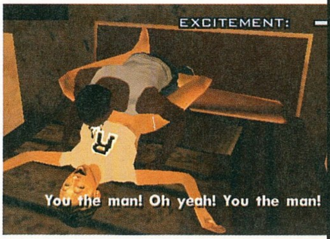
Fejl. > Artificial Studios **Kiadó** > ? **Megj.** > 2006. második negyedév

PC-n nem nagyon látni olyan játékokat, mint amilyen a Monster Madness lesz – ugyanis egy agyatlan, külső nézetes zombihentelős játék készülget a Los Angeles-i fejlesztőknél. Nem kell törődni olyan részletkérdésekkel, mind mondjuk szintlépés, vagy új képességek megtanulása, csak fogni kell a shotgunt és a láncfűrészt, és nekimenni a több ezres ördögi seregeknek. Négy gimnazista – a gót lány, a deszkás, az okos és a nagymellű szurkolócsaj – áll rendelkezésünkre, hogy akár egyedül, akár online, kvartettben mérkőzzünk meg a sötétség erőivel. Zombik, vámpírok és vérfarkasok ezrein kell átverekednünk magunkat, hogy eljussunk a végső ellenfelekig, akik igen fantáziadúsan gonosz robotok és szexi démonok lesznek. Ellenük több tucatnyi közelharci fegyvert, és rengeteg távolból hatásos eszközt vethetünk be. Utóbbiakat fejleszteni is lehet, az ellenfelekből potyogó alkatrészekkel növelhetjük az Uzik, lángszórók és molotov-koktélok sebzését.

Ezek ám a szimpatikus, kemény harcosnak kinéző hősök!

GTA SEX ANDREAS

Pár hónapja még senki nem hitte el Barton Waterduck állításait, miszerint a San Andreas PS2-es verziójában szexjelenetekre utaló rejtett animációkat talált a lemezen. A PC-s változat megjelenésekor azonban kiderült, hogy mégis igaza volt; egy – amúgy meglehetősen butácska – kettyintős minijáték lapul a korongon. Nem tudni, hogy egy mókás kedvű programozó ajándéka ez, vagy betervezett, de később letiltott dologról van szó, de a Rockstar első reakciója („Semmi közünk a dologhoz!") abszolút ostobának tűnik: minden animáció és hang a korongon van, az apró mod mindössze elérhetővé teszi ezt. A Hot Coffee nevű kiegészítővel beugorhatunk egy kávéra bármelyik barátnőnkhöz, ahol aztán a dolgok egy kicsit felforrósodnak... A dologból elég nagy balhé kerekedett Amerikában. Ha bebizonyosodik, hogy a dolog rajta van a korongon – és rajta van! – a játék besorolása a legdurvábbra változik, ami azzal jár, hogy a legnagyobb boltok polcairól el fog tűnni; ráadásul a Rockstart is súlyos büntetés várja, mivel átvágták az osztályozó bizottságot. Ezért megkérünk mindenkit, hogy ne, azaz NE töltse le a modot a www.gtagarage.com/mods/show.php?id=28 weboldalról...



A Jó

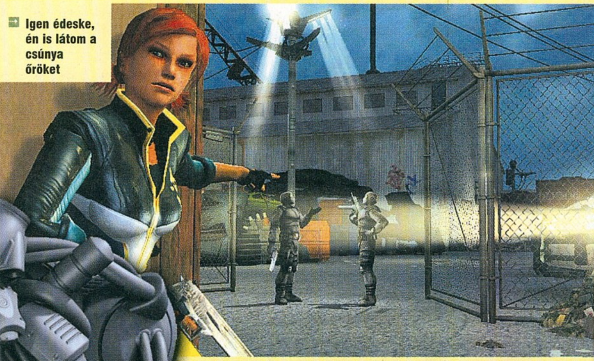
A Blizzard lemásolta az id stratégiáját, és októberben óriási rajongói találkozót tartanak a napfényes Kaliforniában. Az október 28-29-én megrendezett BlizzCon alkalmával lesz StarCraft és Warcraft 3 bajnokság, StarCraft Ghost és WoW Battlegrounds bemutató, no meg rengeteg móka és kacagás. Mi egy új játékbejelentésben is reménykedünk, ami már csak azért is esélyes, mert ha nem, a keményvonalas blizzfanok úgyis szétkapják a helyet...

A Rossz

Már korábban is ejtettünk szót róla, hogy az Atari helyzete nem a legjobb; a cég bizony mélyponton van. Először az alig hét hónapja igazolt vezérigazgató, James Caparro mondott le, amivel nem csak a világot, de az Atari vezérkarát is sikerült meglepnie. Ettől a részvények mélyrepülésbe kezdtek, Bruno Bonnell korábbi vezért rekordsebességgel hozták vissza, és a veszteségek mérséklése érdekében 65 millióért gyorsan eladtak néhány jogot, többek között a Magic: The Gatheringét, a Transformersét és a nagy kedvenc My Little Pony-ét.

és a Csúf...

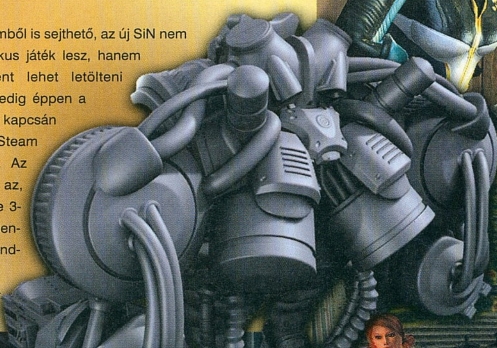
Az amerikai PC Gamer magazin szerkesztői látták a Duke Nukem 4evert! A lassan már kilenc éve készülő játékból egy rövid, félkész demót láttak. Ez még akár a hónap jó híre is lehetne, ám George „a Duke 4ever két hónap múlva elkészül" Broussard, egy fórumban közölte, hogy további szörnyeken és fegyvereken, plusz a pályák egy része még csak papíron létezik.

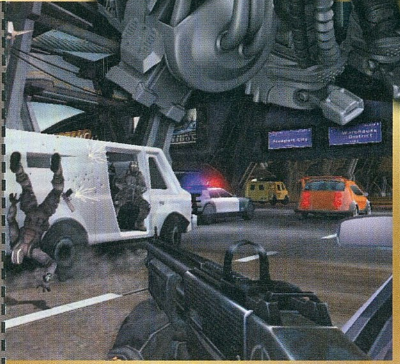


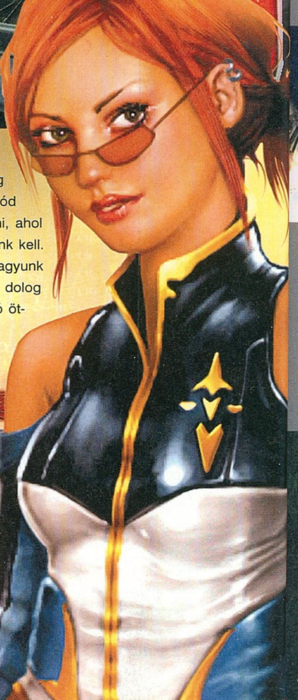
Igen édeske, én is látom a csúnya őröket

talán még emlékszik valaki a SiN-re, amely pár héttel a Half-Life előtt került a boltokba közel hét évvel ezelőtt. A játék ígéretes volt, de a rettenetes programhibák, valamint a HL zsenialitása együttesen azt eredményezték, hogy a program hatalmasat bukott. A fejlesztők azonban nem adták fel a folytatás gondolatát, igaz, meglehetősen sokáig tartott, amíg elkészült a pontos akcióterv.

Mint az a címből is sejthető, az új SiN nem egy klasszikus játék lesz, hanem epizódonként lehet letölteni őket, mégpedig éppen a Half-Life 2 kapcsán elhíresült Steam rendszerről. Az elképzelés az, hogy évente 3-4 epizód jelenne meg, mindegyik átlagosan három-négy pályával, amelyek összesen cirka hat órás játékidőt jelentenek; mindezt 20 dollár/epizód áron. A sztori az első rész közvetlen folytatása, ellenségként továbbra is a domina módjára, tetőtől talpig latexbe burkolt gonosz milliárdos Elexis Sinclair fog szolgálni, míg szerény személyünk John Blade ezredest fogja alakítani. Lesz egy segítőnk is, mégpedig a képeken is látható szexi Jessica. Az első epizód gerincét egy autós üldözés fogja képezni, ahol néha vezetnünk, néha pedig lövöldöznünk kell. Az elképzelés érdekes, de egyelőre nem vagyunk meggyőzve arról, hogy ez a pályaletöltős dolog tényleg olyan jó ötlet-e…







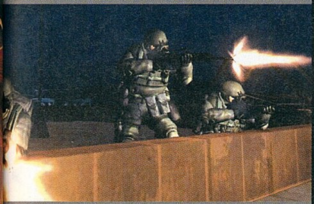
SiN™ EPISODES

Fejlesztő > Ritual **Kiadó** > Valve **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

APRÓ hírek

Az Activision bejelentette, hogy a True Crime 2 végül melyik városban kapott helyet: New Yorkban. Egész Manhattant precízen lemodellezték, a játékmenet marad ugyanaz, mint az első résznél (azaz GTA-klón, megbolondítva egy rendesen kidolgozott verekedési rendszerrel), csak a természetfeletti részeket vágták ki. Ja, és a főszereplő egy fekete zsaru lesz!

Bár a Battlefield 2-vel egyelőre akadnak még problémák (lásd a 15. oldalt), az Electronic Arts máris bejelentette az első kiegészítőt, amely ráadásul még az idén megjelenik. A BF2: Special Forces a vártnál sokkal inkább különbözik az alapjátéktól, hiszen ebben nem konkrét hadseregek, hanem kommandós alakulatok csapnak össze. Hat ilyen társaság lesz választható, kapunk 12 új fegyvert, 10 új járművet, mindössze nyolc pályát, no meg éjjellátó készüléket.



Azóta, hogy a Ubisoft kanadai fejlesztői megígérték, hogy nem maradunk letölthető Chaos Theory pályák nélkül, nem sokat hallottunk felőlük. Igaz, egy Versus-módban használható szintet már kaptunk (www.splintercell3.com a letöltéshez), de most végre közölték, hogy nemsokára, azaz augusztusban, két kooperatív játékra kidolgozott pályát is kapunk!

NHL 2006

Fejlesztő > EA Canada **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

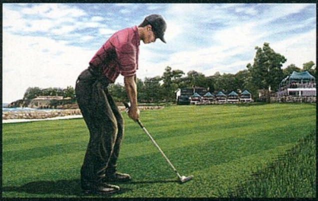
Érdekes módját választotta az EA az idei NHL népszerűsítésének: közölték, hogy olyan jó lesz, mint amilyen anno az NHL 94 volt. Ez mondjuk tényleg remek dolog lenne, hiszen a tömérdek fejlődés ellenére a legélvezetesebb az a rész volt (főleg multiban). Persze idén is kapunk rengeteg új lehetőséget, például egy minden eddiginél kidolgozottabb játékos- és csapatszerkesztőt, így akár a South Park-i Gulya hokiegyüttesével is lezavarhatunk három évtizedet az élmezőnyben. Az ígéretek szerint sokat javul a fizika, az erős lövések például már nem repülnek át a kapusok hasán, hanem ledöntik őket a lábukról; de észrevehetjük azt is, ahogy a termetesebb játékosok lassabban fordulnak. Javítanak az online játékon is: ezúttal teljes bajnokságokat is lebonyolíthatunk a neten keresztül; plusz a grafikán is javítanak keveset (a statisztikák viszont nem változnak, lévén tavaly elmaradt a szezon...) – de mindennél többet számít, hogy a játékmenet visszatér a gyökerekhez!

Hát azon a korong-textúrán még lehetne javítani

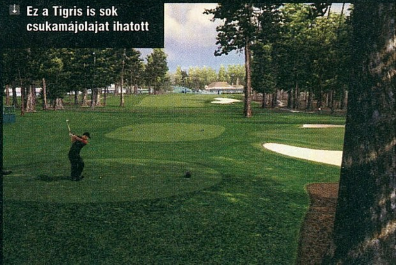
TIGER WOODS PGA Tour 2006

Fejlesztő > EA Redwood Shores **Kiadó** > EA **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

Túl sok újdonságról nem tudunk beszámolni az új Tiger Woods-játék kapcsán, mindössze két képet tudunk bemutatni, illetve átadni azt az információt, miszerint hat 18-lyukas pályát, illetve kilenc profi játékost kapunk játszótérnek, illetve ellenfélnek. Természetesen tovább javítják az amúgy is nagyszerű karakterkészítőt és a grafika is jelentősen fejlődik, de azt egyelőre nem tudjuk, hogy a játékmenetben milyen fejlődések lesznek – sebaj, októberben kiderül...



Ez a Tigris is sok csukamájolajat ihatott



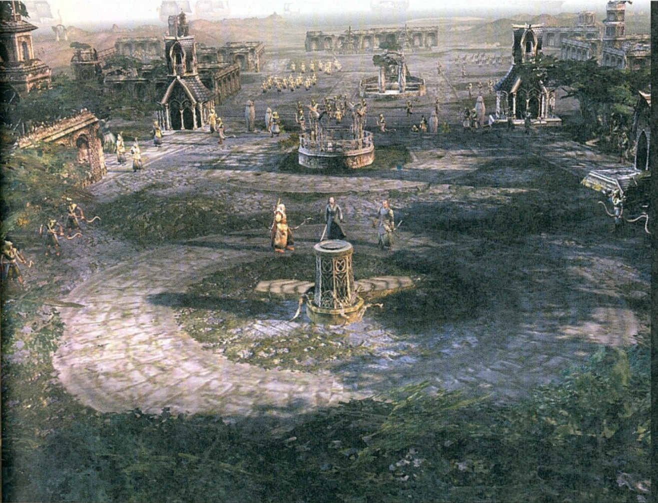
The Battle for Middle-Earth II

írta · Hancu

Az EA Los Angeles-i stúdiója 2004 januárjában nyitotta meg a kapuit – azóta a mamutcég a fejlesztői legjavával töltötte fel a vadonatúj luxusirodaházat. A több mint 300 fős csapat kezében formálódnak minden évben a Command & Conquer, Medal of Honor, Lord of the Rings és Jams Bond játékok. A Middle-Earth 2-t az óriáscsapaton belül az első részhez hasonlóan az egykori Westwood Pacific tagjai kalapálják.

Bár a véresszájú Tolkien-hívek, és a kőkemény RTS-rajongók valósággal versenyt fanyalogtak rajta, el kell ismernünk (pedig részünkről mindkét kategóriába beletartozunk…), hogy a tavalyi év egyik legnagyobb durranása volt RTS-fronton a Battle for Middle-Earth. Nem feltétlenül az eladási adatokról beszélünk (bár ott is jól muzsikált a játék: egyedül a Rome tudta pár tízezer példánnyal felülmúlni a műfajon belül), hanem arról, hogy fantasztikus hangulatával, egyszerű kezelésével százezernyi (milliónyi) új játékost nyert meg a stílusnak. Most pedig közeleg a folytatás, azzal az ígérettel, hogy az RTS-lázzal megfertőzött új

Hoppá, ketten valahol elmaradtak a színjátszó csoportból



Nem tévedés, az a kedélyes trió a szép szobor (?) körül az az éppen pihenő Arwen, Elrond és Haldir

tömegeknek (is) megmutatja, milyen az igazi, hardcore valósidejű stratégia!

Irány észak!

Az Egy Gyűrű Gollammal együtt elpusztult, Aragornék boldogan éltek, míg meg nem haltak, Frodóék meg az elfek elhajóztak nyugatra (zsebükben a Három Gyűrűvel), Samu visszatért a Megyébe, és demográfiai robbanást idézett elő a hobbitok nemzetségében – hát hogy lehet ezt a történetet folytatni?! Vélhetőleg ez a kérdés merül fel minden Gyűrűk Ura rajongóban, amikor először hall a BFME folytatásáról. Nos a fejlesztők nem kísértették Tolkien szellemét, a műket egyedül Gimli képviselte a Harmadkor legnagyobb összecsapásában?! Nos, Szauron biztosan nem feltételezte, hogy a derék félhumánok ilyen szinten cserbenhagyják az embereket, és orkok-goblinok, és még ki tudja milyen rusnyaságok garmadáját küldte északra, hogy biztos, ami biztos lebeszéljenek törpét, elfet, meg mindenarrajárót arról hogy beleszóljanak a nagyok dolgába.

Tímillió ork nem tévedhet

Bár a Gyűrűháborúban gyakorlatilag két fél harcolt egymással (Szauron szolgái kontra mindenki más), az első Battle for Middle-Earth-ben mégis sikerült négy játszható oldalt összehozni; a folytatásban pedig még kettővel megtoldani ezt. Mordor és Vasudvard mellett Szauron

„ **Terveztünk egy kiegészítőt az első részhez, de végül inkább egy teljes értékű folytatás mellett döntöttünk** " - Jim Hill, EA Europe

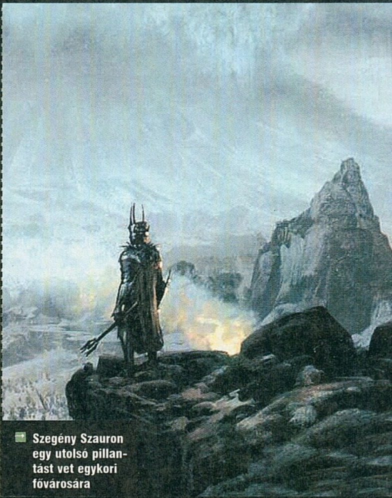
vek jogai felett őrködő Tolkien Enterprises verőlegényeit, valamint az általános népharagot, és az egyetlen járható utat választották: az új játék története se nem előzmény, se nem folytatás, hanem a Gyűrűháború közismert csatáival párhuzamosan zajló hadjárat fenn a messzi északon. Amennyire vadnak hangzik a dolog elsőre, annyira logikusan illeszkedik a képbe második végiggondolásra (sőt, maga Tolkien is említi a regény harmadik kötetének felét kitöltő függelékben, hogy északon is voltak ám harcok). Ugye senki nem gondolta komolyan, hogy a Bakacsin-erdő tündéi egy szál Legolast küldenek a háborúba, míg az északi törpé-

északra küldött inváziós serege lesz a harmadik irányítható fél a gonoszok oldalán (összefoglaló néven goblinok címszó alatt futnak, de soraik között trollok, óriáspókok, worglovas orkok, óriások és egyéb rusnyaságok is találhatók). A jó oldalon Gondor és Rohan hadai ezúttal közös zászló alatt küzdenek, mint nyugat emberei – a másik két játszható faj értelemszerűen a törpék és az elfek lesznek.

Miután mindenki erősen kritizálta a BFME roppant kevésféle irányítható egységét, ezeknek a számát most nemes egyszerűséggel megduplázzák, ahogy a hősökét is. Az új hősök között találkozhatunk a tündekirálynő Galadriellel, a magát Szauron Szájának nevező fickóval

DOL GULDUR

Dol Guldur erődje lesz a játék egyik kulcsfontosságú helyszíne, ahol olyan nagyszabású csatákra van kilátás, mint a Helm-szurdoknál, vagy Minas Tirith-nél lezajlott össznépi verekedések. A Bakacsin-erdő déli részén fekvő város eredetileg az elfek fővárosa volt Amon Lanc néven, mígnem Szauron ki nem űzte őket onnan bő kétezer évvel a Gyűrűháború előtt. A Sötét úr évszázadokon át innen szövögette rettenetes terveit a világ elpusztítására, és ide börtönözte be Thráint is, a törpék Hét Gyűrűje közül az utolsónak a hordozóját. Amikor Gandalf kiszabadította a törpe királyt, rájött, hogy valami nagyon nincs rendjén az egykori elf fellegvárban – de Szarumán addig-addig hátráltatta a szürke mágus tervét a hely kipurgálására, míg Szauron el tudott menekülni Mordorba a felszabadítók elől (sőt később a nazgulok vissza is foglalták az erődöt). A Gyűrűháború alatt Dol Guldur hordáinak pusztítását főként Lórien tündéi szenvedték meg, de Galadriel seregei hősiesen állták a sarat a szörnyű túlerő ellenében, majd Szauron bukása után visszaállították régi fényébe, és Celeborn kelet-lórieni birodalmának fővárosa lett.



Szegény Szauron egy utolsó pillantást vet egykori fővárosára

(ő vezette a Sötét Úr seregeit a Pelennor-mezei csatába), Gothmoggal (a Minas Tirith ostrománál elhullott nazgul-lord alvezére), Vaslábú Dáin törpe királlyal – az öt legfontosabb jövevényt pedig valahol itt az oldalon külön is bemutatjuk, mindenki okulására.

Az új harci egységek között olyan díszpéldányok szerepelnek, mint a fél-troll martalócok, a kalózok, dúnadán erdőjárók, tünde könnyűlovasság, dobóbaltákkal felszerelt törpe nehézgyalogosok, Mordor Fekete Lovasai, a Vasudvard szolgálatában álló vad hegyvidéki emberek, vagy az óriáspókok hátán lovagló goblinok. Külön említést érdemelnek a különféle vízi egységek, szállító- és csatahajók, amik egészen új stratégiai elemet hoznak a tengeri csatákkal a háborúskodásba. Az egységek ugyan tapasztalati pontot nem gyűjtenek, de a játékos több szinten át fejlesztheti őket – hogy miként, azt egyelőre nem árulták el a készítők, csak annyit, hogy a rendszer sokkal kényelmesebb lesz, mint az első része volt.

Mielőtt még végleg átsiklanánk a hősök témája felett: a fejlesztők ezen a téren hozzák be a játékba a legújabb divathóbortot, amit a GTA-tól kezdve a Need for Speeden át a Wormsig lassan minden játékban viszontláthatunk. Bizony, a személyre szabhatóságról, rendkívül randa kifejezéssel élve „customizálhatóságról" van szó. A 34 alapban beépített, eredeti Tolkien-hős mellett a játék egy hős-szerkesztő programot is felkínál a játékosnak, aki teljes mértékben kiélheti kreatív rohamait, álmai fantasy hősének megalkotása során. Magunk határozhatjuk meg a hérosz faját, nemét, kinézetét, harci statisztikáit, fegyverzetét, varázslatait és speciális képességeit, egy Sims-szerű grafikus szerkesztőprogram, és egy pontelosztós RPG-rendszer segítségével. A fejlesztők a hős-szerkesztő lehetőségeit ecsetelve egymást lelkesedték túl a lehetőségek felsorolásával, miszerint készíthetünk szögesbunkós troll hadurat, titokzatos elf mágust, vagy csataménen száguldozó rohani amazont. Ez bizony jól hangzik, ráadásul erős a gyanúm, hogy a Create-a-Hero programcsomagot még a megjelenés előtt megkapjuk ízelítő marketing-csali gyanánt, a Sims 2 Body Shopjához hasonlóan...

Az elf hajók kecsességük ellenére hatalmas tűzerővel rendelkeznek

Vár állott, most kőhalom

Maga a játékmenet az első rész kissé túlegyszerűsített szisztémája után a klasszikus RTS-ek felé mozdult el, ami azt jelenti, hogy jóval több stratégiai mélységet, és kombinációs lehetőséget kapunk. Példának okáért most már akárhová építkezhetünk (megjegyzem, a marketing magasiskolája, ahogy ezt a 10-15 éve minden RTS-ben szereplő lehetőséget a fantasztikusan újszerű „Build Everywhere!" rendszerként adják elő...). Sőt, a városunkat egy nagyon jópofa építkezési szisztéma keretében hatalmas erődítménnyé változtathatjuk; falakkal vehetjük körbe, különféle védműveket emelhetünk rajta. Az építmény bármely elemére rákattintva kiugrik egy kis kör alakú menü (ez ismerős lehet az első részből), ami azt mutatja, hogy az adott épületet mivé lehet átalakítani vagy fejleszteni. Még az utolsó faldarabkánál is kapunk vagy négy-öt lehetőséget (főkapu, mellékes kapu, megerősített fal, íjász-beálló stb.), a fontosabb építmények, például a bástyák, tornyok, kerengők és egyebek esetén pedig egész összetett rendszer felügyeli, hogy milyen védművek, és fejlesztések megléte szükséges egyes épületek emeléséhez. A váraink felspécizéséhez ráadásul fajonként más-más extrák állnak a rendelkezésünkre. Az emberek például forró olajjal telt üstöket és íjász-tornyokat installálhatnak az erődítményeikre, míg a goblinok köveket hajigáló óriásokkal, és a várfalba rejtett óriáspók-fészkekkel keseríthetik meg az ostromlók életét. Az építkezés igen könnyen kezelhetőnek tűnik, és sok lehetőség van benne – ráadásul azt is sejteti, hogy az ostromok nagy hangsúlyt kapnak majd a játékban, aminek külön örülünk.

Az építkezéssel ellentétben a nyersanyag-gazdálkodás kicsit a háttérben marad. A hat játszható oldal

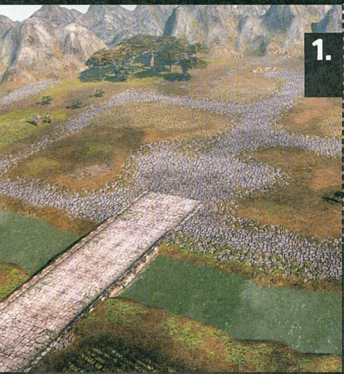
AZ ÚJ HŐSÖK

Arwen Undómiel

Völgyzugoly hercegnője meglehetősen előkelő családi háttérrel rendelkezik: Elrond lánya, anyai ágon pedig Galadriel unokája. Mivel apu jóvoltából csörgedezik némi emberi vér is az ereiben, a tolkieni hagyományoknak megfelelően maga dönthetett az elfek halhatatlansága, és az emberek rövid, de annál izgalmasabb élete között. Aragorn kedvéért – és mindenki őszinte megdöbbenésére – utóbbit választotta, Peter Jackson pedig kapva kapott az alkalmon (végre egy szerelmi szál!), és Arwen szerepét a filmben a könyvénél jóval erőteljesebbre vette. A hölgy így lépten-nyomon feltűnik a vásznon rajongók nagy bosszúságára (állítólag volt egy olyan forgatókönyv-változat is, amiben a Helm-szurdoknál is kardélre hány pár századnyi orkot). A játékban a többi elfhez hasonlóan elsőrangú íjászként és a természet mágiájának mestereként találkozhatunk vele.

Glorfindel és Haldír

E két tünde közül csak az egyik, a Középfölde szempontjából jelentéktelenebb Haldír jelent meg a filmben. A könyvben az aranyhajú tünde (bár a filmben leginkább egy túlfejlett pufók óvodásra emlékeztetett az ábrázata) vezeti el Móriából Lórienbe a Szövetséget, a filmben viszont Aragorn cimborájaként elf seregeket vezet a Helm Szurdokba, ahol egy ork kegyetlenül le is lövi. Ezzel szemben Glorfindel Középfölde egyik igazi terminátora. Már az Első Korban megverekedett egy balroggal (döntetlenre adta a meccset), aztán Fornost csatájában ő futamította meg Angmar boszorkánykirályát, és ő mondta ki a híres próféciát is, miszerint a nazgulhadúr férfi kezétől el nem pusztulhat. Később megmentette Frodóékat az őket üldöző Fekete Lovasok elől Völgyzugoly határában Cristopher Tolkien szerint apjának nagy tervei voltak Glorfindellel: külön regényben akarta megírni, hogyan lett ő az egyetlen elf, aki visszatért a halálból.



1. Leendő fővárosunk egyelőre meglehetősen kopár, a turisták egyelőre nem özönlenek...

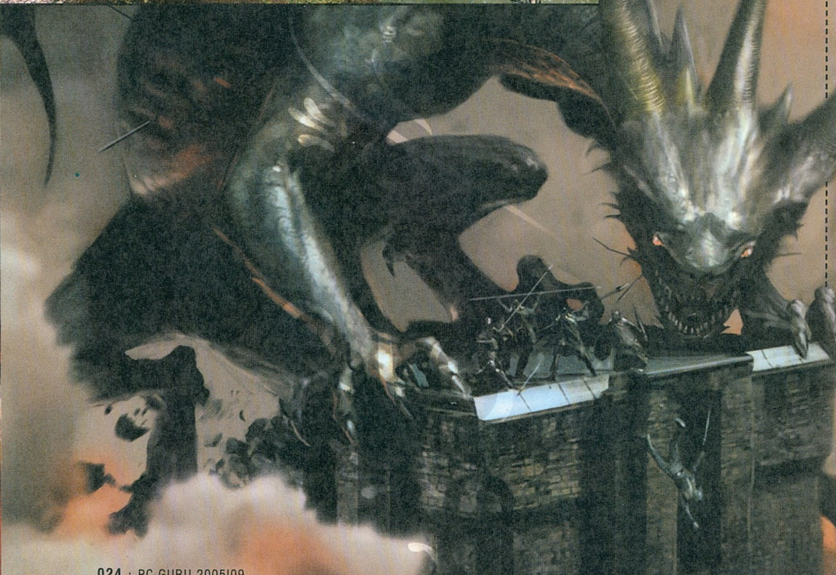
2. Felépült mindennek az alapja, a központi épület. Egyelőre nem túl impozáns, de itt gyárthatunk építőmunkásokat és ez nélkülözhetetlenné teszi.

3. Itt már sokkal jobb a helyzet, kiépült egy elég komoly védelmi rendszer, és némi haderőt is sikerült felhalmozni.

4. Talán nem túlzás, hogy innen már nyert ügyünk van. Központi épületünket maximumra fejlesztettük, tele vagyunk bányákkal egységeink száma pedig elkeserítené még Szauront is.

egy-egy, csakis rá jellemző erőforrással gazdálkodik, hogy mik ezek, azt egyelőre nem tudni, de az első részből kiindulva nagy meglepetések nem fognak érni senkit sem.

A játék két hadjáratát kb. 20-25 óra alatt nyomhatjuk majd le – a két kampány ezúttal erősen sztoriközpontú, ebből adódóan teljesen lineáris lesz, és mint említettük a Gyűrűháború aránylag ismeretlen északi hadjáratát követi végig. Igen izgalmasnak hangzik, hogy a gonosz oldalt vezetve akár Szürkerévet is a földdel tehetjük egyenlővé! Megmarad, sőt, nagyszabású átalakításon esik át az első rész Living World névre hallgató világtérképe is. Az új, War of the Ring névre hallgató játékmódban ugyanis ezen a térképen teljes szabadsággal mozoghatunk (nem csak oda léphetünk, ahol előre elkészített pálya vár ránk, mint az elődben). Miután kiválasztjuk, hogy melyik féllel szeretnénk játszani, és a térkép melyik szeletkéjéről indulunk, a móka a Rizikó című nagy sikerű társasjátékra emlékeztető mederben zajlik (vagy hasonlíthatjuk a Rome stratégiai térképéhez is, persze erősen leegyszerűsítve). Ide-oda tologatjuk a seregeinket a kis területekre szabdalt térképen, ahol stratégiailag fontos



AZ ÚJ HŐSÖK 02.

Sharku, a farkaslovas

A könyvekben ilyen nevű karakter nem szerepel (sőt Sharku néven – a szó az ork nyelvben öregembert jelent – az álruhás Szarumánt emlegetik a követői), a filmben azonban igen. Ő Vasudvard egyik ork parancsnoka, aki a portyázó farkaslovas seregeket vezeti. A filmben rövid, de annál dicstelenebb szerep jut neki: ő vezeti azt az ork csürhét, amelyik rátámad a menekülő rohírokra; megverekszik Aragornnal, lelöki egy szirtről a folyóba, végül elhullik a csatában. Legolasék aztán jól megtalálják nála Aragorn Arwentől kapott nyakékét, és a Két torony legfeleslegesebb történetszálaként jó sokáig azt hiszik, hogy a Király meghalt, mielőtt visszatérhetett volna. Kicsit erőltetett karakter a játékban is (mondjuk Vasudvardnál nincs különösebben nagy választék alaposan kidolgozott, karizmatikus szereplőkben), viszont erős harcos, és farkaslovasai félelmetes haderőt alkotnak.

Elrond

A gyanúsan Smith ügynökre emlékeztető félelf Középfölde történelmének egyik legfontosabb karaktere. Ott volt az Utolsó Szövetség Csatájában, amikor az emberek és tündék legyőzték Szauront, ott volt, amikor Isildurt megkísértette a Gyűrű hatalma, és annak elpusztítása helyett inkább megtartotta magának. Ő alapította Völgyzugolyt, ő adta a Gyűrű Szövetségének küldetését, ő vezette a Fehér Tanácsot Szarumán árulása után, és úgy általában, Középfölde legnagyobb bölcseként tekintett rá mindenki, míg 6500 év után, a Harmadkor végén az összes többi elffel együtt elhajózott nyugatra. Ja, és ahogy ilyen befolyásos figurához illik, neki is volt saját Gyűrűje: a tündék Három Gyűrűje közül az egyiknek, a kék zafírköves Levegő Gyűrűjének volt a hordozója.

Szerencsétlen állat elég hamar el fog pusztulni itt a romok között, ebben az apró pocsolyában

pontokat elfoglalva juthatunk hozzá új hadseregekhez, hősökhöz és varázslatokhoz – ha pedig összetalálkozunk az ellenséggel, a játék generál nekünk egy csatateret, ahol hagyományos RTS-keretek között verekedhetünk meg a gonosz agresszorokkal (vagy ízlés szerint a hős honvédőkkel). A csatáknál továbbra is az epikus méretek elérése a cél: az eddigi résztvevő létszámot a tervek szerint minimum megduplázni szeretnék a designerek, s ezért korbácsolják is szorgosan a programozókat. A nagyobb népsűrűséghez átdolgozott formációkezelés is jár: a harci alakzatokat ezúttal sokkal könnyebben állíthatjuk össze, és hatékonyabban vethetjük be az ellen szétzilálására.

A mesterséges intelligenciát teljesen újraírták (erre mondjuk a War of the Ring játékmód és a megváltozott játékmenet miatt egyébként is szükség volt), minden faj más-más stílusban fog küzdeni, arra viszont ügyelnek a fejlesztők, hogy a begubózó, defenzív (vagyis unalmas játékot eredményező) játékstílus ne vezessen sikerre, annál inkább a terjeszkedő, agresszív, bátor harcmodor.

A multiplayerről egyelőre feltűnően ódzkodnak nyilatkozni a fejlesztők, mindenesetre a genfi egyezményt pimaszul semmibe vevő speciális módszereinkkel annyit sikerült kiszednünk belőlük, hogy támogatják a BFME2 partik versenysport irányba történő elmozdulását (ez feltehetőleg online ligákat és ranglistákat jelent), a kooperatív mód pedig Középfölde leghíresebb ütközeteinek (Helm-szurdok, Minas Tirith ostroma, az Öt Sereg Csatája) újramodellezésével hívogatja az önjelölt stratégákat.

MÓRIA ŐRZŐJE

Mória nyugati falai alatt, a Sirannon sekély vizében éldegél ez az enyhe Cthulhu-beütéssel rendelkező misztikus csápos-nyálkás horror-mellékszereplő. Az Őrző vélhetőleg egész Középfölde legrejtélyesebb teremtménye – még az öreg Gandalf is csak az „ez most vagy valami, vagy megy valahová" örökzöldet tudta cifrázgatni, amikor Frodó megkérdezte tőle, hogy mi volt ez az izé, ami elkapta az egyik csápjával, kicsit megcsócsálta, aztán kiköpte. A játékban a túlméretezett polipszörny megidézhető segítővé avanzsál, ami mágikus parancsunknak engedelmeskedve szépen előbújik a talajvízből, a csápjaival elkapkodja a közelben mászkáló, élelmiszernek tekinthető lényeket és vidáman elfogyasztja őket. Mivel az Őrző nem válogatós, és mindenkit megrág, akit ér, nem kell hozzá különösebb stratégiai géniusznak lenni, hogy kitaláljuk: leginkább az ellenség bázisának közepére, vagy a seregének derékhada alá érdemes megidézni.

Közvetlen közelről látszik csak e derék lény angyali ábrázata

FEJLESZTÉS

Fajok:	**4 (BFME)**	**6 (BFMEII)**
Egységek:	**40**	**80**
Hősök:	**17**	**34**
M.player:	**8fős**	**8fős**

A második rész a "több = jobb" alapon készülget, és ez nem is egy rossz dolog. Különösen tetszik nekünk az egységek számának megduplázása, valamint az, hogy kooperatív-módban is lehet ezúttal multizni.

Középfölde, ahogy még sosem láttad

A játék megjelenítéséről az első részt és a C&C Generalst is mozgató SAGE motor új verziója felel – természetesen teljesen újraírva, új generációs shader effektekkel, normal mappinggel élethűbbé tett tereppel, élethű árnyékolással, és vadi új tűz- illetve vízeffektekkel megspékelve. A fejlesztők különösen a víz megvalósítására büszkék – és valóban, a tengerek-folyók hullámzanak, fodrozódnak, csillognak, a hullámok megtörnek a parti sziklákon, a csendesebb részeken viszont lelátni a tengerfenékig... Age of Empires 3 és Black & White 2 legyen a talpán, aki ezzel a megvalósítással versenyre akar kelni! (Állítólag annyira megtetszettek a vízeffektek a fejlesztőknek, hogy direkt azért beleírtak a sztoriba még pár tengeri csatát, hogy többet lehessen látni...)

Az első Battle for Middle-Earth kiemelkedően legélvezetesebb része a varázslatok megvalósítása volt. Érzik ezt a fejlesztők is, ugyanis a folytatásban magát a rendszert meghagyják (vagyis küldetéseken keresztül spórolhatjuk a hatalompontjainkat egy-egy nagyszabású, a játék képét alapvetően befolyásoló varázslatra). A fejlesztés a választékban, és a még látványosabb megvalósításban keresendő. Plusz ezúttal elszabadíthatjuk a Hatalom Gyűrűinek erejét – de hogy ez miben fog megnyilvánulni, egyelőre rejtély (vélhetőleg az Egy Gyűrű többet fog tudni, mint hogy vacak láthatatlanságért cserébe elemészsze a hordozója lelkét). A legerősebb varázslatokkal többek között idézhetünk sárkányt is, ami már csak azért is érdekes, mert elvileg a Gyűrűháború előtt majd 80 évvel pusztult el Középfölde utolsó igazi sárkánya Szmóg, Zsákos Bilbó aktív közreműködésével... Ezzel pedig elérkeztünk a rajongók számára igen érzékeny témához, a Tolkien-hűséghez (nem-rajongók át is ugorhatják számukra szőrszálhasogatásnak tűnő következő bekezdést).

„Bár az EA már a könyvek jogaival is rendelkezik, a hardcore Tolkien-rajongók meg fognak lepődni néhány dolgon..."

Homály emelkedik Keleten...

Amikor a tavalyi E3-on először megpillantottuk a játékban a balrogidézést, hirtelen felindulásból többször vérig sértettük ott helyben a fejlesztőket, miközben elmagyaráztuk, mennyire meggyalázza ez Tolkien világát. Az EA-s srácok szerencsére nem sértődtek meg (vagy ha mégis, hát jól palástolják, lévén a végleges játékot a világon elsőként tesztelhettük, és most a folytatást is az elsők között mutathatjuk be nektek); ellenben nem hallgattak a szép szóra sem, hiszen mindenki emlékezhet rá, az első rész legerősebb varázslataként valóban megidézhettük a letűnt idők tűzdémonát. A helyzet ilyen szempontból nem látszik javulni – erre utal legalábbis, hogy a legsötétebb titkosszolgálati módszerekkel kikémlelt designer-beszélgetésekről egyszer a különösen vészjóslóan hangzó „jég-balrog" kifejezést sikerült kihallgatnunk. Nagyon reméljük, hogy ez nem kerül be a végleges játékba (vagy ha igen, akkor legyen már óriásrobotbalrog, vietkong balrog, és gonosz arab terrorista balrog is!), különben kénytelenek leszünk a sokezres feldühödött rajongói tömeg élén betörni az EA Los Angeles főhadiszállására, hogy fejlesztő-bőrbe kössük a féltve őrzött Tolkienösszesünket...

Ettől a kis nyavalygástól eltekintve azonban igazán jó játéknak ígérkezik a Battle for Middle-Earth 2. A filmek divathullámát meglovagló első rész után a cél a hardcore stratégák, illetve a műfajt az első epizóddal megismert és megszeretett vasárnapi RTS-esek együttes meghódítása, illetve a 2005-2006 fordulójára várható, példátlanul erős RTS-mezőny felülmúlása. Az eddig hallottak alapján azt mondom, a játéknak erre van is esélye!

\+ **Sokkal több egység és hős vár ránk, ráadásul lesz egy kidolgozott egyjátékos-mód is.**

– **A konkurencia meglehetősen durva lesz, és nem biztos, hogy e harcban a Middle-Earth II fog győzni...**

> Összességében:

Az első rész túl egyszerű volt, de úgy néz ki, hogy ez a mi ízlésünknek megfelelő lesz.

Készültségi állapot: 70%

LOTR: The Battle for Middle-Earth II

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

interjú

Biztos ami biztos alapon megkerestük az Electronic Arts fejlesztőit, hogy további információkat és érdekességeket sajtoljunk ki belőlük a játékból – kérdéseinkre Jim Hill, a Battle for Middle-Earth 2 európai PR-felelőse válaszolt.

PC Guru: Mennyire voltatok elégedettek az első Battle for Middle-Earth-tel – magával a játékkal, illetve az eladási eredményekkel?

Jim: Nagyon elégedettek vagyunk vele! A játékosok visszajelzései mind azt mutatták, hogy szórakoztató játékot alkottunk, ami hű maradt az eredeti műhöz, moziszerű élményt adott, és könnyű volt kezelni. Az eladások is határozottan jók voltak – főleg Európában fogyott jól a játék.

PC Guru: Tavaly, a játék megjelenése előtt azt mondtátok, rengeteg ötletetek van egy esetleges kiegészítőre... Hogyhogy inkább a folytatás mellett döntöttetek?

Jim: Időközben az Electronic Arts megszerezte a filmek jogai mellé a regényekét is, és a lehetőségeink ezzel hirtelen nagyon kitágultak. Megkaptuk az esélyt, hogy új játszható fajokat, hősöket, helyszíneket tegyünk a játékba, amik a filmbe érthető okok miatt nem fértek bele, de Tolkien megemlíti őket. Teljes értékű folytatásra volt szükségünk, hogy ezt mind ki tudjuk használni...

PC Guru: A fejlesztésre viszont nem kaptatok sok időt...

Jim: Nagyjából 15 hónapunk van, hogy elkészítsük a játékot; ez valóban nem sok, azonban több mint 80 fős, hatalmas RTS-tapasztalattal rendelkező csapattal dolgozunk a projekten.

PC Guru: Az első rész bevallottan inkább az alkalmi játékosokat célozta meg, mint a vérbeli RTS-rajongókat. Bevált-e ez a megközelítés, és mennyiben változtattok rajta a folytatásban?

Jim: A Battle for Middle-Earth érdekes, és hasznos kísérlet volt; egészen új, és népes közönséget sikerült vele megnyernünk az RTS műfajnak. Ők most, hogy átestek a tűzkeresztségen, megismerték, és megszerették ezt a játékstílust, készen állnak arra, hogy egy nagyobb stratégiai mélységeket nyújtó, a hagyományos RTS-ekhez közelebb álló folytatást kapjanak.

A fejlesztőink nagy részének olyan játékok állnak a háta mögött, mint a Red Alert 2 és a C&C Generals – ezért ők is nagyon örülnek, hogy visszatérünk a gyökerekhez, és igazi hardcore RTS-t készítünk.

PC Guru: Mostanában lett divat az RTS műfajban a real-time fizika használata – ti is követitek ezt a trendet?

Jim: Minden épület és egység pusztulási animációját a Havok motorral modelleztük le, és ezeket az előre felvett mozgásokat építettük a játékba a valós idejű fizikai modellezés helyett. A fizika számolása elég sok processzoridőt emészt fel, és úgy gondoltuk, jobban járunk, ha ezt az erőforrást inkább arra használjuk, hogy még több egységet tudjunk megjeleníteni egyszerre a képernyőn, így még nagyobb, a Középfölde világához illően grandiózus csatákat vívhat a játékos.

PC Guru: A filmtrilógia véget ért – ennek ellenére kaptok segítséget a fejlesztéshez a stábtól, Peter Jacksontól vagy a színészektől?

Jim: Továbbra is szoros együttműködésben dolgozunk a New Line Cinemával és a Tolkien Enterprises-zal, ezen kívül a második részhez is felhasználunk aláfestő zenéket, illetve jeleneteket a filmekből. Ja, és a hősök hangját továbbra is a filmben szereplő színészek adják.

PC Guru: Tudnál valamit mondani a multiplayer módokról?

Jim: Még korai lenne, a multiplayer rész a fejlesztés olyan fázisában tart, ahol még túl képlékeny az egész ahhoz, hogy bármit is mondjak – a végleges verzióig még sok változások fog átesni ez a rész. No és kell hagyni valami témát a következő hónapok interjúira is...!

PC Guru: Értjük a célzást – köszönjük a válaszokat!

Jim: Én köszönöm a lehetőséget – és alig várom, hogy kipróbálható verziót adhassak nektek a játékból; nagyon kíváncsi vagyok, mit szóltok majd hozzá!

PC Guru: Ez mikor is lesz?

Jim: Október-november környékére tervezünk egy zárt bétatesztet, amit valószínűleg decemberben követ a publikus bétafázis.

PC Guru: Előre is köszönjük. Ha már itt vagyunk, tudnál valamit mondani a szintén nálatok készülő, nem hivatalosan már bejelentett Red Alert 3-ról?

Jim: Hmmm... Na kapcsold ki a diktafont és esküdj meg, hogy nem írod le az újságodban...

Játék- és film- ADAPTÁCIÓK

írta: Grath

Az elmúlt évtizedben egy-egy film játékátirata szinte mindig hatalmas bevételt és több százezer csalódott játékost eredményezett. Az utóbbi időben ez megváltozni látszik, és időnként már az is előfordul, hogy a játék jobban sikerül, mint a film (példának okáért ilyen volt a Riddick). Mivel idén rengeteg film játékverziója jelenik meg, úgy éreztük, érdemes lenne körülnézni ezek között. Ha már ott voltunk, mindent kiderítettünk a játékok alapján készülő filmekről – bár itt egyedül az új Final Fantasy-film tudott igazán fellelkesíteni minket.

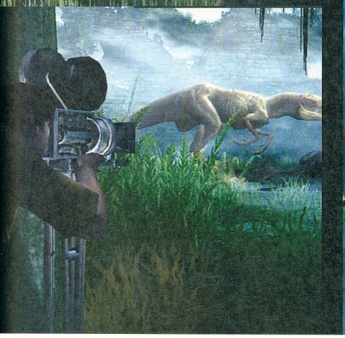
KING KONG

Kiadó: Ubisoft Fejl.: Ubisoft ft France
Megjelenés: 2005.4. negyedév

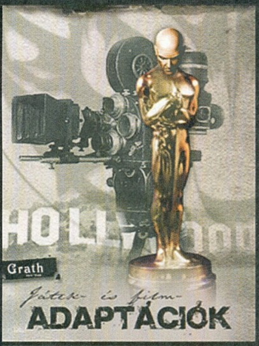
FILM ➔ JÁTÉK

A FILM: Decemberben kerül a mozikba Peter Jacksonnek, a Gyűrűk Ura rendezőjének új filmje, amely az elfeledett Skull Islandra repít minket. Talán sokan meglepődnek az egészen új felfogásban készülő filmen, amelyben több a dinoszaurusz, mint a Jurassic Parkban, ráadásul eddig Jack Blacket se nagyon láttuk ilyen szerepben. Ettől függetlenül az előzetes alapján nagyon király film lesz ez is!

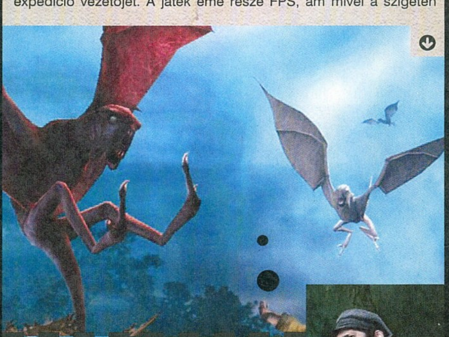
Kong vérszemet kapott, miközben egy raptorral bunyózott



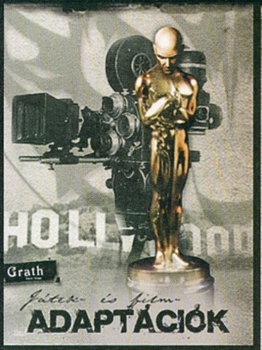
A JÁTÉK: Ilyen címmel mi mást is kínálhatna a játék, mint egy óriási majmot, amelyet irányítva rendet tehetünk egyrészt egy dzsungelben, másrészt pedig New Yorkban? Hát legnagyobb meglepetésünkre nagyon sok dolgot: a King Konggal való őrjöngés ugyanis mindössze a játék 20%-át teszi ki! A fennmaradó időben a filmben Adrien Brody által játszott Jack Driscollt kell irányítanunk, az expedíció vezetőjét. A játék eme része FPS, ám mivel a szigeten



nem találunk túl sok lőszert, sokszor azzal kell harcolnunk, amit a földön találunk. Lángoló faágakkal, kövekkel vagy éppen a bennszülöttektől elmart lándzsákkal kell menekülnünk a raptorok, T-rexek és egyéb őshüllők elől, mindezt pedig rendkívül látványos környezetben tehetjük meg.



Bár talán nem úgy tűnik, de ezek a képek egyenesen a játékból származnak. A King Kongban ugyanis nem lesz semmiféle kijelző, életerőnk csökkenését sebek megjelenése és látásunk romlása mutatja, a lőszer menynyiségét pedig egy külön gombbal ellenőrizhetjük

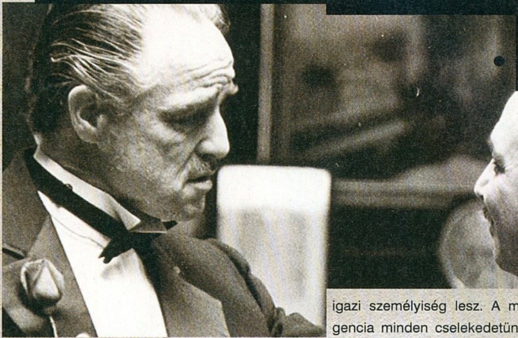


THE GODFATHER

FILM ⊃ JÁTÉK

kiadó: Electronic Arts Fejl.: EA Redwood Shores
Megjelenés: 2006.1. negyedév

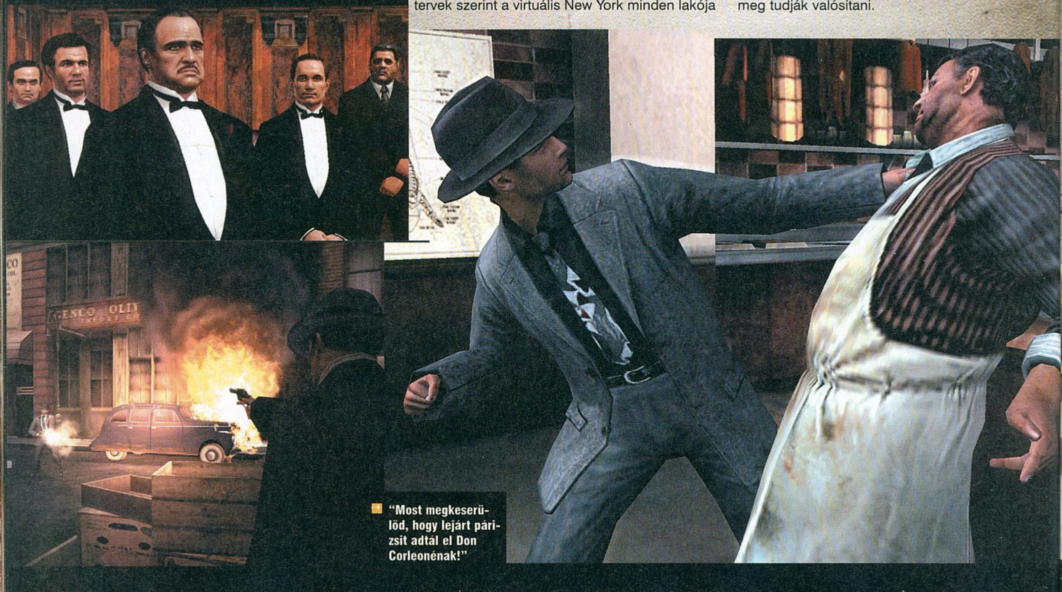
A FILM: Remélhetőleg nincs senki, aki még ne látta volna Francis Ford Coppola zseniális filmtrilógiáját. A hatalmas sztárokat felvonultató három film az egyik New York-i maffiacsalád, a Corleonék életét követi nyomon három generáción át. A játék az első részre épül, amelyben a Corleonék befolyásos bűnszövetségből a legfontosabbá válnak.



Bonasera éppen élete legfontosabb leckéjét tanulja meg

A JÁTÉK: Bár sokáig azt hittük, a család egy tagját alakíthatjuk, az EA végül másként döntött. Egy árva olasz srácként indulunk, aki a Corleonék egyik utolsó utáni embere. Első feladataink piszlicsáré ügyek: üzenetközvetítés, fuvarozás és hasonló legális dolgok. Később azonban, amennyiben jól végezzük a munkánkat, egyre feljebb emelkedhetünk a ranglétrán. Védelmi pénzeket szedhetünk be, vagy éppen bárokat forgathatunk fel; hidegre tehetünk egy túl élelmes újságírót, vagy megzsarolhatunk néhány boltost. A játék végére a Corleonék egyik legfontosabb problémamegoldójává léphetünk elő, olyan emberré, akinek személyesen Don Vito Corleone ad megbízásokat – méghozzá olyanokat, amelyek (vagy legalábbis az eredményük) a filmben is megjelenik!

Maga a játékmenet leginkább a Grand Theft Autóra emlékeztet: hatalmas, szabadon bejárható, nyüzsgő város, autóvezetés, lövöldözés – ami csak kell. Ez persze csak a felszín, hiszen itt a hangulat, a történet sokkal komolyabb lesz, és a tervek szerint a virtuális New York minden lakója igazi személyiség lesz. A mesterséges intelligencia minden cselekedetünket megjegyzi, és megfelelően reagál mindenre. Ha megölünk egy másik családhoz tartozó fickót, hajtóvadászat indul ellenünk; ha segítünk valakinek, az szívességekkel viszonozza ezt; ha mindig brutálisan járunk el, az emberek rettegni fognak tőlünk... Hozzátesszük: ez egyelőre csak ígéret, az E3-on bemutatott verzió ugyanis józszerivel csak a harcról szólt (a lövöldözés mellett a közelharc is jól kidolgozott); remélhetőleg a nemrég bejelentett halasztás azt eredményezi, hogy ezt tényleg meg tudják valósítani.



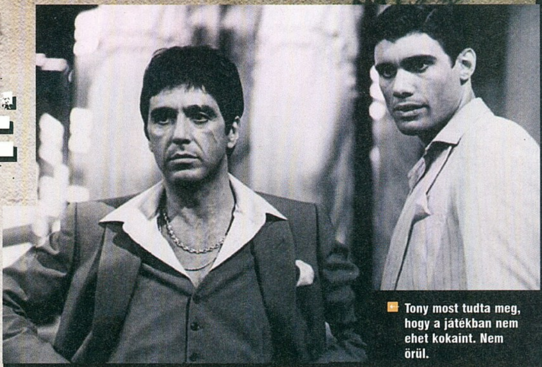
"Most megkeserülöd, hogy lejárt párizsit adtál el Don Corleonénak!"

FILM ➔ JÁTÉK

SCARFACE

Kiadó: Vivendi Universal Fejl.: Radical
Megjelenés: 2006.2. negyedév

A FILM: Oliver Stone megírta, Brian De Palma rendezte, Al Pacino eljátszotta. Ebből már az is tudhatja, hogy nem valami könnyű kis mese a Sebhelyesarcú, aki nem látta a már 22 éves filmet. A Pacino által játszott Tony Montana egyszerű kolumbiai menekültként kezdi, ám brutalitásával és kitartásával hamar feljut a miami kokainkirályság trónjára – csak azért, hogy a film végén riválisai hozzá illő kegyetlenséggel elpusztítsák.



Tony most tudta meg, hogy a játékban nem ehet kokaint. Nem örül.

Vajon az FBI honnan jött rá, hogy drogot árulok?

A JÁTÉK: A fejlesztők a lehető legdurvább módon kezdtek neki a játékátiratnak: átírták a film végét, az ő verziójukban ugyanis Tony életben marad, és nekikezd bosszúhadjáratának megtervezéséhez. Ebben elsődleges szerepet kap a pénzmosás és a drogkereskedelem, bár ami kissé furcsa – viszont marketing-szempontból érthető –: Tony nem használ semmilyen szert. Amúgy itt is a GTA hatása köszön vissza, ezúttal Miami utcáit dúlhatjuk fel. Sok eredetiséget (egy sérthetetlenséget garantáló berzerker módon kívül) nem hoz a játék, és az E3-on látottak alapján a megvalósítás is elég gyengére sikerült. Persze a grafika még javulhat, az autóvezetős részeket is kijavíthatják, és így egész jó kis játék lehet a Scarface-ből (aminek már most tervezik a folytatásait), de egyelőre meglehetősen szkeptikusak vagyunk.

JAWS UNLEASHED

Kiadó: Majesco Fejl.: Appaloosa
Megjelenés: 2005.4. negyedév

FILM ➔ JÁTÉK

A FILM: A Cápa egy egész generációt rémített el a tengerparti fürdőzéstől, amikor – éppen harminc éve – a mozikba került. Spielberg első mozifilmes rendezése három Oscar-díjat gyűjtött be, és nagy része volt azon tévhit elterjedésében, miszerint a „Nagy Fehér" legszívesebben vagány szörfösökkel és szőke tinilányokkal táplálkozik.

A JÁTÉK: Bármilyen megdöbbentő, a jubileumra tervezett játékban vagány szörfösök és szőke tinilányok felzabálása lesz a legfőbb feladatunk – ugyanis magát a cápát fogjuk irányítani. A magyar Appaloosa által készített Jaws Unleashedben apró halakat, fókákat kell falatoznunk, hogy visszanyerjük azt az életenergiát, amit a többi cápával hadakozva veszítettünk el. Egy hatalmas, Florida-közeli partszakaszon portyázhatunk, különféle kegyetlen, egyben már-már komikus feladatokat végrehajtva. Az E3-on láttunk például egy kardszárnyú delfinnel vívott bossfightot, felzabáltunk néhány horgászt, kilométereken át kergettünk egy jetskist és terrorizáltuk a helyi farkascápakolóniát. A fura játékok szerelmesei augusztusban egy újabb gyöngyszemmel fognak gazdagodni…

Hopp, ott elkaptak egy grafikust - talán ez a magyarázat a látványra

HITMAN

JÁTÉK → FILM

Disztribútor: 20th Century Fox
Bemutató: 2006.2. fele

A JÁTÉK: A kopasz bérgyilkos már öt éve kedvelt vendége PC-nknek, bár a legutóbbi résszel már súlyos gondjaink voltak. Az első epizódban még csak azt fedeztük fel, hogy miként hozták létre ügynökünket klónozással, a most készülő negyedikben viszont hősünk Amerikába költözik, és ott annyira sanyarú helyzetbe kerül, hogy új fojtóhurokra is alig futja neki.

A FILM: Egyelőre nem sokat lehet tudni a filmről, az egyedüli konkrét információ, hogy Vin Diesel fogja játszani a főhőst. A vélemények megoszlanak, hogy jó választás volt-e (olyan nagy drámai érzék azért nem kell ehhez a szerephez...), mi mindenesetre körülnéztünk, hogy mi történt volna, ha valaki más, mondjuk egy magyar közszereplő kapta volna meg a főszerepet. Azt mindenesetre érdemes még tudni, hogy Diesel keményen lobbizik, hogy hadd készítse az ő cége, a Tigon a következő Hitman játékot. Mivel az ő előző produkciójuk a remek Riddick volt, mi igencsak drukkolunk ennek az esetőségnek!

Derék Kozsónk beépített fegyverrel rendelkezik, kicsiny tincse kiválóan használható fojtóhurokként.

Úgy tudjuk Palinak ötvenmillió dollárt ajánlottak, de nem ment bele, hisz az ő fejének ékessége, bodros haja ennél többet ér...

Igaz, a filmet át kellett volna nevezni Hitwomanné, de ennek ellenére Soma jó választás lett volna.

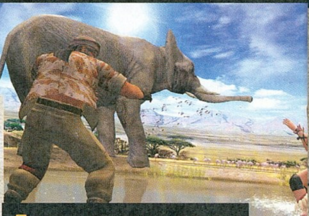
HITMAN KERESTETIK: Rendben, Vin Diesel nem a legrosszabbb választás A 47-es ügynök szerepére (képzeljétek csak el Danny DeVitót...), de azért ha a mi magyar celebjeink kapták volna a megbízást, Hitman figurája sokkal sokrétűbb lett volna. Lássuk csak...

A TÖBBIEK...

JÁTÉK → FILM

A külön részletezett filmeken kívül tucatnyi, játék által ihletett mozifilm készül, úgy néz ki, hogy Hollywood megpróbál ilyen irányba fejlődni. A legismertebb producer, Jerry Bruckheimer (Bad Boys, Pirates of the Caribbean) szintén ezen a területen dolgozik, ő a Prince of Persia első része, a Sands of Time alapján fog filmet készíteni. A Max Payne-ből a Miramax egyik leányvállalata forgat mozit, a Silent Hillt pedig a Tri Star viszi filmvászonra. Ott van aztán a Halo-film, amelyről előző számunkban írtunk, de hasonló dolgokat pletykálnak a Psi-Opsról, a Metal Gear Solidról és legnagyobb megdöbbenésünkre a Dead or Alive-ról is.

A fentieken kívül megemlítendő a Resident Evil: nagyon úgy tűnik, hogy Milla Jovovich az egyetlen, akit a zombik nem tudnak elpusztítani, az Afterlife ugyanis akkor játszódik, amikor az Umbrella kutatócég laborjaiból kitört vírus szinte mindenkit megfertőzött - akit meg nem, azt már rég felfalták. Emberekből tehát szinte nem is maradt, csak a miniszoknyás Alice küzd a túlélésért a nevadai sivatagban. A sztoriról egyelőre nem tudni többet, de Paul W. Anderson (Mortal Kombat, Resident Evil, Aliens vs. Predator) neve garancia a lapos, érdektelen történetre és kidolgozatlan karakterekre. A sikerben mindenesetre teljesen biztosak, hiszen már azt is közölték, hogy nagyjából elkészült a negyedik Resident Evil film forgatókönyve is. A bemutatója 2008-ban esedékes, és Tokióban fog játszódni.

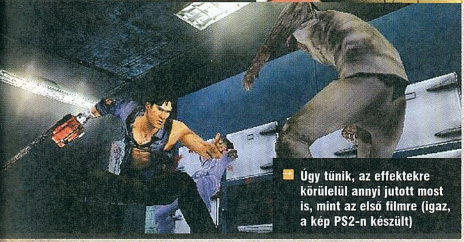


A Dead or Alive-ból biztos jó film lesz!

THE EVIL DEAD REGENERATION

FILM ➔ JÁTÉK

Kiadó: THQ Fejl.: Cranky Pants
Megjelenés: 2005.3. negyedév



Úgy tűnik, az effektekre körülelül annyi jutott most is, mint az első filmre (igaz, a kép PS2-n készült)

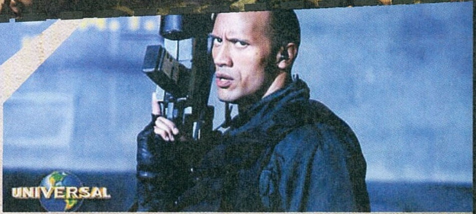
A FILM: Minden B-kategóriás horrorfilmek legjobbika az Evil Dead-sorozat! A ma már nevetségesen kevésnek tűnő pénzből – mindössze 50 ezer dollárból – forgatott első rész azonnal kultikussá vált. A második rész még jobb volt: ebben csapta le a zombiirtó Ash a saját kezét, hogy egy láncfűrészt installáljon a helyére. A jóval később készült harmadik epizód már gyengébb volt, szinte említésre sem érdemes.

A JÁTÉK: Az eddigi Evil Dead-játékok kivétel nélkül pocsékok voltak – a második film után játszódó Regeneration viszont egész szórakoztatónak tűnt az E3-on. Korántsem technológiai csoda, maga a harc is egész egyszerű, viszont az egész játékot átjárja a filmek sötét humora. Láncfűrészes-shotgunos zombimészárlásunk eszelős méreteket ölt, ráadásul van egy apró, halhatatlan segédünk, akit szintén pusztításra használhatunk. Előbb gyűjtsuk fel, majd rúgjuk a zombik közé; vagy éppen ültessük egy óriási szörny nyakába, hogy elrágja a verőereit – teljesen őrült módokon pusztíthatjuk a lényeket, amiket a Holtak Könyve szabadított a világra.

DOOM

JÁTÉK ➔ FILM

Disztribútor: Universal
Bemutató: 2005. október



A JÁTÉK: Talán nem kell sokaknak bemutatni a Doom-szériát, különösen a pont egy éve megjelent harmadik epizódot. Mindenki ismeri a sztorit: marsi kutatóbázis, elvakult tudós, teleportkapu a Pokolba, démoninvázió, magányos hős a pokoli sereg ellen, BFG.

A FILM: Lássuk, ebből mi maradt a filmre, az első „apró" változtatások után, amelyre a rendező szerint mindenképpen szükség volt: kutatóbázis az Olduvai bolygón, elvakult, Carmack nevű tudós, elszabadult szupervírus, vírus által mutálódott szörnyseregek, nyolc hős a lények ellen, BFG. Ha jól számolom, ez nagyjából egy darab egyezés (nem mintha a film BFG-je hasonlítana a játékbelire...), ami bőven elég ahhoz, hogy a játék kedvelői alapos gyanakvással várják a filmet. Ja, és a mottó „Csak semmi vér!" volt...

...Aztán jött pár napja a Comic Con nevű rendezvény, ahol kiderült, hogy a kritikák hatására mindez megváltozott: mégis csak a Marson járunk, lesznek démonok, egész helyszíneket emeltek át a Doom 3-ból, és a hangok nagy része is onnan származik. Igazi véres horror készül, rengeteg akciójelenettel, ahol szintén a Doom 3 szörnyei köszönnek vissza. Érdekes egyébként, hogy az ellenfelek nagy része nem renderelt lesz, hanem valódi bábukat alkalmaznak. Karl Urban (Éomer a Gyűrűk Urából) lesz a főszereplő, mellette kedvenc színészünk (na ja...), The Rock játssza a tökéletes androidot, aki minden bizonnyal majd puszta kézzel is széttép néhány szörnyeteget. (Csak mellékesen jegyezzük meg, hogy tévéfilm készül Carmackról és Romeróról is Masters of Doom címmel – akik olvasták a róluk szóló, a PC Guru mellékleteként tavaly megjelent könyvet, nagyjából ismerik a sztorit...)

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

Disztribútor: Square Enix
Bemutató: 2005. szeptember

JÁTÉK → FILM

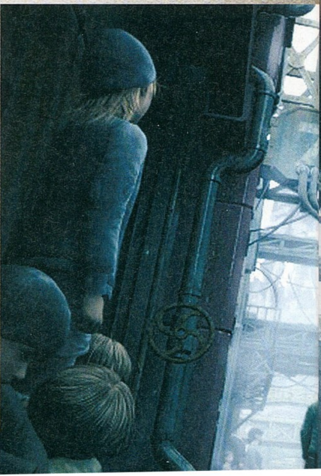
Tifa speciális támadása, a Final Heaven a filmben is megjelenik

Cid a filmben is repülő hajójával segít majd Cloudéknak

A JÁTÉK: A saját magamon végzett – többek szerint sem reprezentatív – közvéleménykutatás eredményei szerint a Final Fantasy VII benne van minden idők két legjobb játékában. A Squaresoft (ma, egy cégösszeolvadással később már Square Enix) csodálatos szerepjátéka óriási szerepet játszott abban, hogy az első PlayStation minden idők legnépszerűbb konzolja lett. A meglehetősen egyszerűen induló játék (egy cég kutatóbázisán kellett szabotázsakciókat elkövetni) később egy fantasztikusan összetett, érzelmekben gazdag történetet és egy minden addiginál kidolgozottabb világot tárt a játékosok elé. Azóta is ez a legtöbb FF-fan kedvence, minden ilyen témájú szavazást jókora fölénnyel nyer meg a Final Fantasy VII.

A FILM: A Spirits Within eszelős bukása után úgy gondoltuk, a Square többet nem próbálkozik az egész estés mozik műfajával – ám szerencsére nem lett igazunk. Ráadásul ez már végre egy igazi chocobós-bahamutidézős Final Fantasy-film lesz, pont olyan, amire a játékosok már oly régóta vágytak. További pozitívum, hogy a legtöbbek által kedvelt rész, az FFVII világában játszódik.

A film csak DVD-n jelenik meg – Japánban szeptember 13-án, Amerikában egy nappal később, Európával pedig szokás szerint senki nem törődik – és másfél órányi tömény élvezetet fog jelenteni mindenkinek, aki kedvelte az eredeti játékot. Mivel az Advent Children szorosan annak sztorijára épül, annak ismerete nélkül nem biztos, hogy érdemes lesz nekivágni – vagy legalábbis így meglehetősen érthetetlen lesz néhány karakter motivációja, valamint olyan központi szerepet kapott dolgok is, mint a Shinra vállalat vagy a Mako energia.

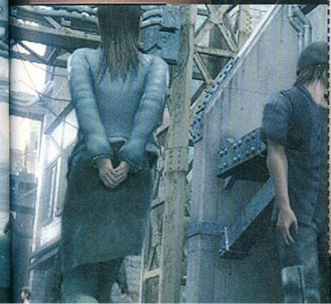


上 海 錦 江 飯 店
Гостиница «Тин-цзян», Шанхай
King Kong Hotel, Shanghai
Hôtel de King-kong, Changhai

Öt perccel később a térből már csak egy füstölgő romkupac lesz...

Cloud: A játéktörténelem egyik legszimpatikusabb főhőse sokkal ramatyabb állapotban tér vissza, mint ahogy a játék végén láthattuk. Aeris elvesztése, valamint igazi múltjának felfedezése miatt visszavonultan, ráadásul geostigmával fertőzötten él.

A film két évvel a játék lezárultát követően indul – a világ ugyan megmenekült, de a Sephiroth által okozott sebek nem múltak el nyomtalanul. Midgar városa – hőseink egykori otthona – romokban hever, az újjáépítést pedig a geostigmának nevezett titokzatos betegség nehezíti, amely fájdalmas sebekkel, és végül elkerülhetetlen halállal jár. Főként a gyerekeket fertőzi ez az egyelőre gyógyíthatatlan kór, de néhány felnőt is szenved a tünetektől – köztük például Cloud Strife, a játék rendkívül szimpatikus főhőse.
Cloud, Tifa és Barret fogadott lánya, Marlene egy Seventh Heaven nevű helyen élnek, árva és geostigmával fertőzött gyermekekre vigyázva. Barret Midgar újjáépítését vezeti, a többi egykori hős pedig szétszóródva éldegél a világon. A helyzet amúgy sem túl rózsás, de a békés élet reményeit egy háromfős, fiatalokból álló csoport végérvényesen lerombolja. A Sephiroth-ra igencsak hasonlító, ezüsthajú fivérek (a legfiatalabb, Kadaj a főnök, Loz és Yazoo az ő utasításainak engedelmeskednek) ugyanott folytatják, ahol Sephiroth elbukott. Ez lényegében azt jelenti, hogy a bolygón akarnak egy hatalmas sebet ejteni ("Sephi" ezt egy meteorral tervezte elérni, Kadajék terve ismeretlen), hogy az onnan kiáramló életenergiát beszippantva legyőzhetetlenné váljanak. Céljaik közé tartozik még Sephiroth feltámasztása, pontosabban újraklónozása, valamint a geostigmától szenvedő gyermekek felhasználása.
A film leginkább Cloudra koncentrál, aki a Loz által elrabolt gyermekek nyomában elindul végső harcára. Amikor végre találkozik Kadaj-jal, az először megpróbálja beszervezni – elvégre Cloud is a Shinra klónozási kutatásainak köszönhetően született meg – majd amikor ez nem sikerül, az elpusztítására tesz kísérletet. Ez természetesen ekkor még nem jön össze (arra viszont nem mernénk méreget venni, hogy Cloud kihúzza a film végéig...), ezért Kadaj minden dühét a már amúgy is romos Midgarra fordítja. Megidézi a sárkánykirályt, Bahamutot, akit csak régi ismerősök – Cid, Barret, Yuffie, Red XIII,



Sephiroth: Minden idők legkirályabb főellensége természetesen nem maradhat ki az Advent Childrenből sem. A kérdés már csak az, hogy ezt milyen minőségben teszi, hiszen a játék legvégső ütközetében alaposan felszeleteltük...

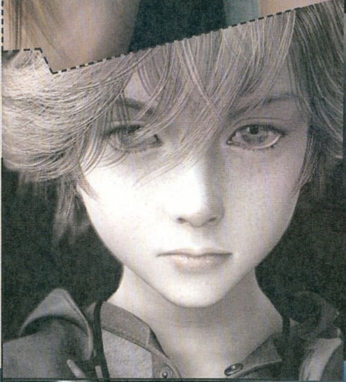
Tifa: Kedvenc női Final Fantasy VII-es szereplőnk ízlésünknek megfelelően nagy szerepet kap a filmben is. Ő a Seventh Heaven nevű árvaház felvigyázója, többek között Marlene-re is ő vigyáz. Legfontosabb jelenetében Lozzal csap össze, és sajnálatos módon veszít – ezt követően ő győzi meg Cloudot, hogy szálljon harcba Kadajék ellen.

Barret: A játékból ugyan nem jött le teljesen, de Barrett számára fogadott lánya, Marlene a legfontosabb. Sajnos az újjáépítési munkálatok miatt nem tud rá vigyázni, ezért elküldi Marlene-t, illetve annak legjobb barátját, Denzelt Tifához.

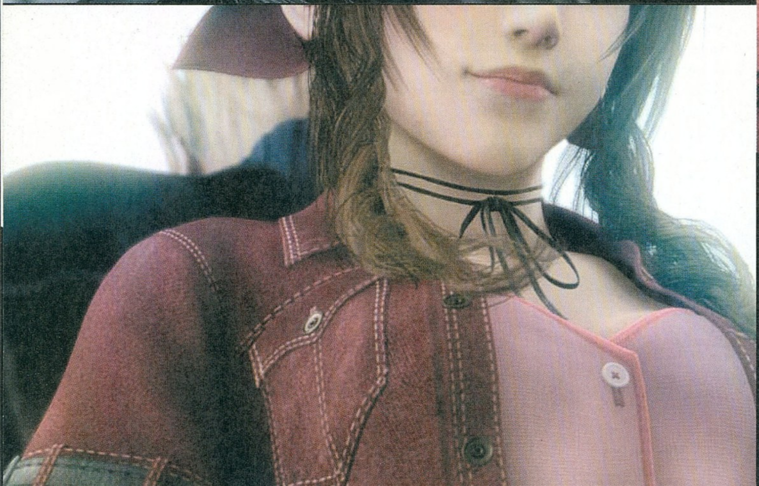
Vincent: Mivel a Shinra által rajta végzett kísérletek következtében szinte halhatatlanná vált, élete a nagy harc után meglehetősen unalmasan telik. Éppen ezért áll lelkesen Cloud mellé, amikor az ügy dönt, hogy harcba száll Kadajék ellen.

Vincent – segítségével lesz képes legyőzni hősünk. Az említettek mellett egyébként még jónéhány ismerős jelenik meg itt is: Aeris például egy álomban tűnik fel, a Turkok ezúttal várhatóan szövetségesek lesznek és sajnos az idegesítő Caith Sith-ről is láttunk már egy képet...

Az Advent Childrent a Visual Works nevű stúdió készíti (nekik köszönhetők többek között a Final Fantasy X és XII elképesztő videói is), és bizony nem lehet munkájukra panasz. A képeken is látszik, hogy az Advent Children bizony rendkívül látványos és mozgalmas lesz. A rendező és a producer a Square két legfontosabb embere (Tetsuya Nomura és Yoshinori Kitase), a zenét pedig természetesen Nobuo Uematsu komponálja, aki eddig mindössze két FF-et hagyott ki. Érdekes, hogy először egy mindössze 15 perces filmről volt szó, majd ez tolódott egyre kijjebb – az első sajtóközlemény 60 percet említett, az idei E3-on kapott szórólap szerint viszont 97 perces lesz a nagy mű. A közel nyolcmillió eladott FF7 nyomán nagyjából ennyi vevőre biztos számíthatnak a készítők,



Yazoo fegyvere a különleges Velvet Nightmare, egy mágikus kétcsövű pisztoly



RENO: Reno a Turks, vagyis a Shinra elit egységének tagja volt. Mióta a Shinra már nem létezik, a két megmaradt tag – Reno mellett a kopasz Rude van életben – együtt vándorol a világban. A képek alapján ők is Kadajék ellen fognak küzdeni...

KADAJ: A Sephiroth-hoz hasonlóan ezüsthajú Kadaj a legfontosabb új szereplő. Két testvérével, Lozzal és Yazoo-val küzdenek saját, ördögi céljaikért, és így kerül szembe Clouddal is – a film egyik legvadabb akciójelenete kettejük párviadala lesz.

RED XIII: A játékban igen szimpatikus óriásmacska a Shinra egyik kísérleti alanya volt. Mivel az életével tartozik Cloudéknak, természetesen most is mellettük áll, a film nagy részében Barret társaként.

YUFFIE: Az egykori arrogáns ninja mára már lenyugodott, életének akkori korszakából kizárólag bumerángja maradt meg. A filmben Barret és Red társaként harcol a Kadaj által megidézett Bahamut ellen.

AERIS: A balra látható Aeris ugyan meghalt a játékban, de ettől még feltűnik majd a filmben – mégpedig Cloud egyik álmában.

UWE BOLL
KORUNK LEGROSSZABB RENDEZŐJE

A 40 éves Uwe Boll egyike azon kevés embereknek, akik nem osztják meg a világot. Ahogy Spielberget is mindenki jó rendezőnek tartja, úgy abban is egyetért minden mozinéző, hogy herr Boll egyike a legtehetségtelenebb filmes „szakembereknek", akik a Földet járják.

Addig olyan nagy gond nem volt, amíg Németországban dolgozott, ám az ezredforduló beköszöntével Amerikába költözött, megalakította produkciós cégét, és rengeteg játék filmjogait vásárolta fel. Eddigi két Amerikában készült filmje összesen 33 milliós veszteséget „termelt", mégis, valakik további milliókat adtak neki készülő filmjeihez. A mester tehát továbbra is mészárolja a játékokat, bár szerencsére eddig igazán népszerű jogokat nem tudott megszerezni (pl. a Rockstar is elhajtotta a GTA kapcsán). Boll úr álma egy Warcraft-film elkészítése – na ettől mentsen meg minket a magasságos...

Bár esetleg sokan gondolhatják úgy, hogy Boll filmjei „annyira rosszak, hogy már jók", ez nem így van. Valami sátáni módszerrel sikerült egy fokozattal még ennél is lejjebb jutnia, így filmjei körülbelül egy altatás nélküli zsírleszívás élményével érnek fel. Mindenkit komolyan óva intünk!

A szomorú múlt

House of the Dead

Gyártási költség: 12 millió, 10 millió marketing
Teljes bevétel: 13 millió
IMDB helyezés: A legrosszabbak között a 43.

Akár klasszikus tinihorrornak is lehetne mondani, de ezzel magunkra haragítanánk fél Hollywoodot. Lényegében arról szól a film, hogy egy csapat zombi egy rave-partira utazó bandát kezd el mészárolni, azok meg fegyvert ragadnak védelmükben. Bődületesen gyenge effektek, az eredeti játékból érthetetlen okokból bevágott jelenetek próbálják elterelni a figyelmet az alig létező, és még így is logikai hibáktól hemzsegő történetről és a borzalmas színészi játékról.

Tara Reid megérdemli, de szegény Christian Slater azért ennél jóval többre hivatott

Alone in the Dark

Gyártási költség: 20 millió, 10 millió marketing
Teljes bevétel: 6 millió
IMDB helyezés: A legrosszabbak között a 42.

Szögezzük le: a főszereplő nevén kívül semmi köze a filmnek a játékhoz, az első, lovecrafti hangulatú forgatókönyv ugyanis Boll szerint unalmas volt. Ezért aztán kapunk alternatív dimenziókat, őrült tudósokat, nyálkás render-kutyákat, egy autós üldözést és rengeteg bullet time-ot. A film már az első pillanattól kezdve unalmas, hiszen egy öt perces narrációval kezdődik, amelyet csak olvasni lehet... Ja, és a kellős közepén, az idegenekkel tömött épületben Christian Slater és Tara Reid kettyintenek egy vidámat.

A kétségbeejtő jelen

BloodRayne

Gyártási költség: 30 millió, 10 millió marketing
Mozipremier: 2005. november

Nem tudjuk, ki adott pénzt Bollnak, de ebből sikerült középkategóriás színészeket szerződtetni a XVIII. században játszódó filmhez. A Terminatrix, azaz Kristanna Loken a címszereplő, de mellette feltűnik Michael Madsen, Michelle Rodriguez, Ben Kingsley és Billy Zane is a színen. Az előzetesekből ítélve a film ugyanolyan ócska lesz, mint az eddigiek. De hát Uwe tudja, mi kell a népnek: „lesz egy jó szexjelenet is".

Dungeon Siege

Gyártási költség: 60 millió
Mozipremier: 2006. május

A valószínűleg zsarolással szerzett vagyon itt is színészekre ment el, Jason Statham mellett játszik a filmben Ron Perlman, Burt Reynolds és a „múzsa" Kristanna Loken is. Ennyire kell a pénz, srácok..? Ha nem tudnánk, hogy Uwe Boll rendezi, még annak ellenére is reménykednénk, hogy a sztorinak semmi köze a játékhoz. Persze Uwe szerint így sem lesz gond: „Nagyon sötét, epikus film lesz, Sergio Leone westernjeinek stílusában, Hero-stílusú akciójelenetekkel, mindazzal a mágiával, ami a Gyűrűk Urában volt, csak éppen a sok speciális effekt nélkül". Jaj...

A reménytelen jövő

Uwe Boll további mészárlásokra készül, a DS forgatása után, belevág a Far Cry, a Fear Effect (PS1-es akciójáték) és a Hunter: The Reckoning filmek készítésébe. Amilyen alapos ember, mindhárom alkotás megjelenik 2006-ban...

Talán ennél a képnél több bizonyíték nem kell rá, hogy a House of the Dead minden idők egyik legrosszabb filmje...

Uwe Boll beszól:

Uwe Boll (az Alone in the Dark eredeti forgatókönyvírójának): Nálatok Edward nem titokzatos alak, hanem egy mindennapi figura. Neki ezzel szemben misztikusnak kell lennie, mint Pengének. Szuperképességekre és különleges fegyverekre van szüksége, és nem nyavalyás háttértörténetre! [...] Legyen még több gyilkosság és szörny, vagy Edward utazzon el egy szigetre, hogy ott oldjon meg egy ügyet – nem értem, hogy a forgatókönyvírás ilyen alapszabályait miként lehet mellőzni...!

Blair Erickson (az Alone in the Dark eredeti forgatókönyvírója): Szeretnénk elnézést kérni a földgolyó minden játékosától, amiért segítettük ezt az embert, hogy újabb atombombát zúdítson a közönségre. Védelmünkre csak annyit tudok felhozni, hogy amikor az egész kezdődött, még nem tudtuk, ki is ez a Boll – ám amikor rájöttünk, hogy egy ilyen világraszóló balf***, kiszálltunk a filmből.

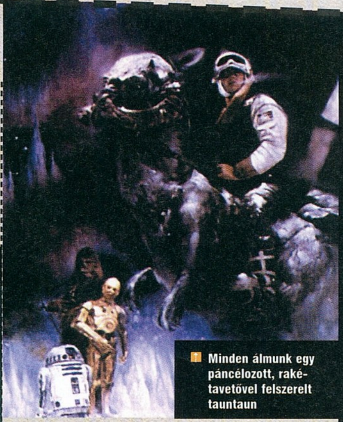
STAR WARS EMPIRE AT WAR

FILM ➔ JÁTÉK

Kiadó: Lucasarts Fejl.: Petroglyph Megjelenés: 2005.4. negyedév

A FILM: Hát, erről még nem hallottunk, állítólag valami sci-fi...

A JÁTÉK: Star Wars környezetben ugyan már lehetett stratégiázni, ám e játékok eddig kivétel nélkül ócskák voltak. Novemberben azonban ezen áldatlan állapot megváltozik, ugyanis az ex-Westwoodos fejlesztőkből összeverbuvált Petroglyph egy nagyon ígéretes játékon dolgozik. Igen szimpatikus ötlet, hogy kizárólag a klasszikus trilógiára építenek, így a hősök és az egységek mind onnan származnak (leszámítva néhány teljesen új gépet, mint például a lánctalpas TIE Crawlert). A játék két részből áll: egy bolygótérképen kiadjuk stratégiai parancsainkat, seregeket szállítunk planétáról planétára, megemeljük az adót, új lépegetőket és csillagrombolókat építünk (bár a lázadókkal is lehetünk – csak persze minek...?), és egyáltalán, vadul abúzáljuk a galaxis lakosságát.



Minden álmunk egy páncélozott, rakétavetővel felszerelt tauntaun

Ha összeakadunk néhány anarchoszindikalista lázadóval, jöhet a klasszikus RTS-vonal bázisépítéssel, rohamosztagos-gyártással, tűzpárbajokkal, John Williams-zenével. Ha úgy tartja kedvünk, a Halálcsillaggal billenthetjük a magunk javára az Erőviszonyokat, vagy éppen hatalmas űrcsatákat vívhatunk.

HOLLYWOOD VS. SILICON VALLEY:

„A játékipar tényleg nagyobb lenne, mint Hollywood?

A válasz kategorikus nem – egyelőre legalábbis. Persze, ha a hardver- és játékeladásokat összeadjuk, az nagyobb bevételt jelent, mint amennyit a mozijegyek eladása hoz. Azonban ez az összehasonlítás nem túl fair; egyrészt nem illő a hardvert is beleszámítani az egyenletbe (mert akkor a DVD-lejátszókat is össze kellene számolni...), másrészt a VHS- és DVD-eladások, valamint a tévéjogok plusz tízmilliárdokat hoznak Hollywoodnak. A valóság az, hogy 2004-ben a filmipar 45 milliárd dollárt termelt ki világszerte, a játékipar pedig 28 milliárdot.

A váltás azonban elkerülhetetlen, többek között a mobil- és online játékoknak köszönhetően. Egy évtizeden belül le fogjuk hagyni a filmeket! A felmérések szerint 2008 lesz az az év, amikor lehagyjuk a zeneipart, és ezzel a játékok hivatalosan is a második legnépszerűbb szórakozási formává válnak a Földön."

DOUGLAS LOWENSTEIN, az ESA elnöke

THE MATRIX PATH OF NEO

FILM ➔ JÁTÉK

A FILM: Az első rész mindenkit letaglózott, olyan újszerű volt mind technológiai oldalról, mind sztori szempontjából. A két folytatás ezzel szemben túl sok filozófiával volt felhígítva ahhoz, hogy mindenki tetszését elnyerje, sokan még több akciót, és kevesebb elmélkedést akartak.

A JÁTÉK: Noha a filmtrilógia második, és még inkább harmadik része nem jött be mindenkinek, azt nem lehet tagadni, hogy a Mátrixnál jobb alapanyag nem létezik egy akciójáték számára. Noha az Enter the Matrix szinte minden téren csalódás volt, a Path of Neóval végre mindenki megkapja, amit csak akar: végre magát Neót irányítjuk, mind a három rész ütközeteiben megmérkőzhetünk, nincs autó/hajóvezetés meg hasonló marhaságok, csak 100% akció.
Az eredeti kaszkadőrök és harci koreográfusok részvételével kialakított új harcrendszerben mindent előadhatunk, amit csak Neótól láthattunk a filmekben. Ha épp olyanunk van, az ellenfelektől elcsaklizott gépfegyvereket is használhatjuk, de sokkal élvezetesebb belassított forgórúgásokkal, orrcsonttörésekkel és egyéb kedvességekkel leverni a ránk támadó katonákat és ügynököket. Plusz, ami az igazi rajongóknak lehet érdekes: a játékhoz a Wachowski-testvérek egy teljesen új mondanivalójú befejezést írtak!

MACHINIMA

A machinima olyan filmet jelent, melyeket egy-egy játék motorjával alkottak meg. Az első program, ami ezt lehetővé tette, a Mechwarrior 2 volt, de igazán népszerűvé a Quake megjelenésével vált a műfaj. Ma már egyre népszerűbb foglalatosság ilyen ingame filmek gyártása, ezért sok fejlesztő alapból lehetővé teszi ezt beépített videofelvevőkkel. Következzenek a legnépszerűbb machinimák – a többiért pedig irány a machinima.com!

Red vs. Blue

Bátran elmondható, hogy ez minden idők legnépszerűbb machinimája: az eddig elkészült három sorozat – azon túl, hogy a redvsblue.com-ról letölthetőek – DVD-n is kapható! A Halo (a 43. epizódtól kezdve a Halo 2) motorjával készülő videók a Blood Gulch nevű pályán zajló CTF-meccset mutatják be (a legutóbbi részeket leszámítva). A sorozat legtöbb része igen humoros, csak néha-néha csúszik be egy-egy erőltetettebb epizód.

The Strangerhood

A Red vs. Blue alkotói az Electronic Arts megbízásából a Sims 2-ből is készítettek egy sorozatot. Ezúttal azonban nem vicces sztoriról van szó – bár a játék erre is alkalmas lenne –, hanem egy elég bizarr hangulatú videóról. Nyolc teljesen különböző ember emlékek nélkül ébred fel egy mindentől messze levő házban, az ő fura kalandjaikról, megismerkedésükről szól a sorozat eddigi hat része. A videókért irány a strangerhood.com!

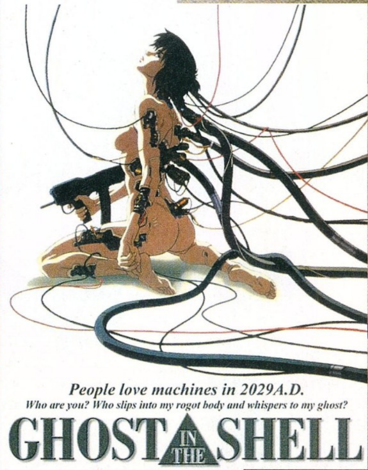
Not Just Another Love Story

Az elképesztő Leeeroy Jenkins! videó mellett a Not Just Another Love Story az egyik legmókásabb – és nem mellékesen a legprofibban megvalósított – World of Warcraft machinima. A craftingworlds.com címről letölthető videó egy nem mindennapi szerelmi történetet mesél el, mindenképpen érdemes letölteni – főleg 18 éven felülieknek. Aki korhatár nélküli videókra kíváncsi, annak irány a warcraftmovies.com, ahol 2100-nál is több filmet tölthetünk le!

CSAK KONZOLRA!

A kiadók valamiért mindig több fantáziát láttak a konzolokra készülő filmátiratokban, mint a PC-sekben. Az okot nem teljesen értjük, mindenesetre tucatnyi olyan program van készülőben, amit csak akkor tudunk kipróbálni, ha beruházunk egy konzolra. A lent részletezett három játék mellett többek között készül az új Pirates of the Caribbean, az X-Men 3, a Battle Angel Alita, a Shrek 3, de említhetnénk a tucatnyi anime-átiratot is (többek között a Ghost in the Shellt vagy a fantasztikus Cowboy Bebopot).

A Cowboy Bebop minden idők legjobb anime sorozata. Aki nem ért egyet, azt várjuk a szerkesztőségben



Az első rész tökéletes volt...

The Warriors

A Rockstar új játéka a hasonló című 1979-es kultfilm alapján készül, és legkönnyebben talán a Grand Theft Auto és a Manhunt keverékeként írható le. Egy szerencsétlen eset következtében mindenki minket készül kiiktatni, így aztán bandavezérként valahogy életben kell tartani srácainkat. A lőfegyverek helyett ökleinkre kell támaszkodni, egész komoly közelharci rendszert készítettek a játékhoz.

Nightmare Before Christmas: Oogie s Revenge

Tim Burton megdöbbentően szórakoztató gyurmafilmje idén egy akciójátékban születik újjá. Nem feltétlenül ez a legmegfelelőbb feldolgozás, de az E3 tapasztalatai alapján legalább a játék jó. Derék főhősünk Jack, alaphelyzetben egy zöld korbáccsal csapkod, de ha komolyra fordulnak a dolgok, muszáj lesz átalakulnia: Pumpkin Kingként tüzet lőhet, Santa Jack pedig különféle ajándékokkal tud támadni.

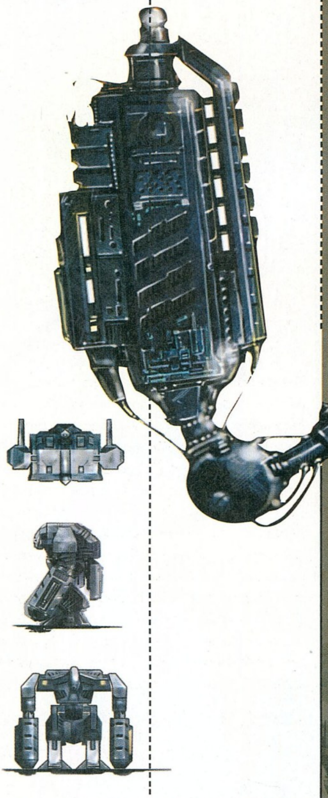
James Bond 007: From Russa With Love

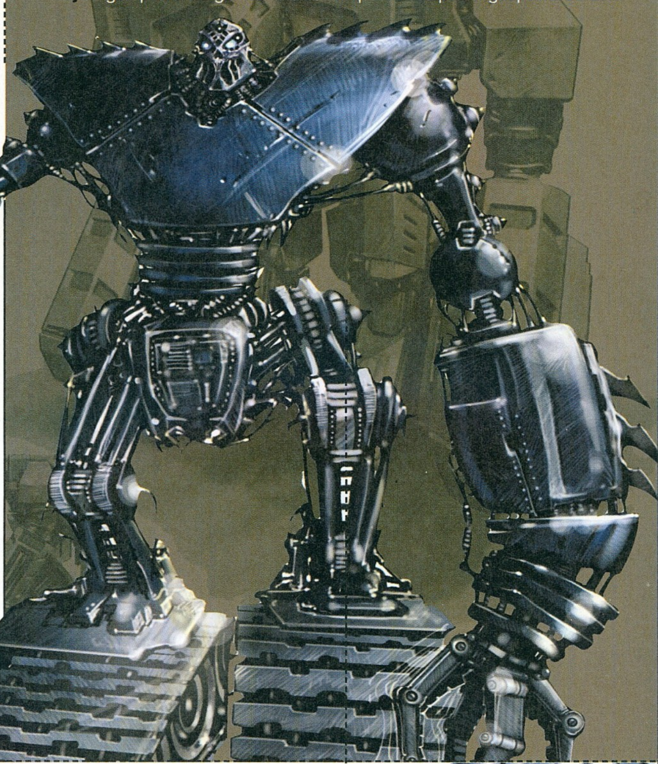
Az EA ötödik James Bond játéka nagyságrendekkel ígérkezik jobbnak, mint a tavalyi GoldenEye. Ezúttal a játék teljes egészében a Sean Connery-féle film alapján készül, ráadásul a most már ősz színész teljes egészében a fejlesztők rendelkezésére állt – minden eljátszott, mindent szinkronizált. Maga a játék külső nézetes akciójáték lesz, rengeteg lövöldözéssel, ővel, lopakodással és autóval!

írta · Greg5 **Total Annihilation álruhában**

SUPREME COMMANDER

fejl. > gas powered games **kiadó** > thq **web** > supcom.gaspowered.com





A Gas Powered Gamest Chris Taylor alapította 1998-ban, miután máig nem tisztázott okok miatt kilépett a Cavedog csapatától a Total Annihilation elkészítése után. Új cégénél mintegy három évig dolgozott a 3D-s akció-RPG Dungeon Siege-en, melynek szintén fantasztikusnak ígérkező folytatása a napokban lát napvilágot – és most végre felfedte új projektjét, a legendás TA nem hivatalos folytatását is.

Ha a közvélemény-kutatást rendeznénk az élemedettebb korú játékosok között, melyik valós idejű stratégiai játékot tartják a valaha készült legjobb programnak stílusában, nagy részük valószínűleg a Starcraftot vagy a Total Annihilationt nevezné meg (ha a Sasa-féle reménytelen Red Alert-rajongókról jótékonyan elfeledkezünk kicsit). A végtelenségig kardoskodhatnánk a két, teljesen eltérő hangulatú és felépítésű játék elsősége mellett, de tény, hogy Chris Taylor designerpápa bábáskodása mellett 1997 őszén boltok polcaira kerülő TA ha nem is hangulatával, de újításaival teljesen megreformálta az RTS-ek világát. A stratégiailag kihasználható háromdimenziós terep, a számtalan változatos egység, a máig alig-alig felülmúlt irányítási rendszer, valamint a zseniális mesterséges intelligencia külön-külön is az RTS-ek élmezőnyébe helyezné a Total Annihilationt, nemhogy ezek összessége és a játék számtalan egyéb apró figyelmessége.

Gyors ugrás az időben: Chris Taylor és új csapata 2005 júliusának végére befejezte Diablo-klón fantasy akció-RPG-jét, a Dungeon Siege 2-t (következő számunkban várható teljes körű kivesézése), s ennek örömére lerántotta a leplet újabb víziójáról, a valós idejű stratégiák következő lép-

Az óriási Cybran lépegetők meglehetős könnyedséggel tapossák laposra az emberi tankokat

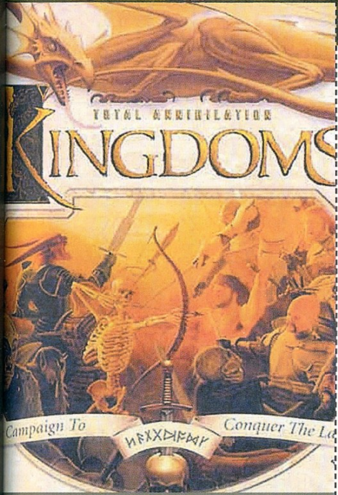
csőfokának kikiáltott játékáról, a Supreme Commanderről. (Mivel a Total Annihilation név és világ jogai az Atarinál maradtak, a mesternek új címet és világot kellett választania programjához – de lényegében ez a játék Total Annihilation 2.)

Stratégia nagyban

A fenti állítás a következő lépcsőfokról a legtöbb fejlesztőtől nevetségesen közhelyesen hangozhatna, de egy akkora egyéniség szájából, mint Chris Taylor, akár tényként is kezelhetjük a kijelentést – pláne úgy, hogy máris súlyos bizonyítékokat kaptunk tőle. Egészen elképesztő, hogy a következő 12 hónap megannyi kiváló és újító RTS-e (Age of Empires 3, Rise of Legends, áh, inkább nem is folytatom, úgyis fújjátok már kívülről a névsort...) mellett is mennyi soha nem látott ötlettel rukkolt elő a Gas Powered csapata!

Klasszikusokat csak pontosan: „A jelenlegi valós idejű stratégia elnevezéssel illetett játékokat inkább valós idejű taktikai játékoknak kéne nevezni, amiket csipetnyi stratégiával is fűszereztek. A Supreme Commanderrel az a célunk, hogy egy olyan hatalmas háborús hadszínteret alkossunk meg, ahol az egységek bevetése előtt is komolyan gondolkodnunk kell. [...] Az újabb stratégiai játékok, mint a Warcraft 3, a kevés egység miatt egyre inkább a részletekre koncentrálnak. Én pont fordítva látom az RTS-ek jövőjét. Az igazi stratégiai döntések jóval a konkrét ütközet előtt születnek. A termelési rendszer kiépítése, az ellenség félrevezetése és kikémlelése, hadigépezetünk felépítése, majd bevetése ott, ahol az ellenség a legsebezhetőbb – ez igényel igazi stratégiát!"

Chris atyánk víziója akár egyfajta Rizikó-szerű stratégiai játékot is körvonalazhatna, de természetesen távolról sem ez a helyzet. A Supreme Commanderben az elődhöz hasonlóan számtalan változatos egység fog szerepelni, és ezek nem csak tulajdonságaikban lesznek eltérőek, de méreteikben is. „Mindig van nagyobb hal" – mondta Qui-Gon mester, a jedi bölcselet pedig igaz most is. Az egyszerű gyalogos egységek borzasztó kicsinek és sebezhetőnek fognak tűnni a tankok mellett, ezek a páncélosok viszont a gyárkomplexumok tövében, vagy egy cirkáló mellett törpülnek el; de még ezek is alig látszanak a hatalmas anyahajók és szuperfegyverek mellett. A méretbeli különbségek természetesen nem csak a nagyobb sebzésben és páncélzatban nyilvánulnak meg: a nagyobb monstrumok egyszerűen eltaposhatják a kisebbeket. Valamennyi egységtípus kidolgozása, a méretétől függetlenül hihetetlenül részletes lesz: a tankokon megfigyelhetők az eget pásztázó radarok, az ágyúcsövek ellenség után kutatva forgolódnak és füst, valamint éles villanás mellett nyitnak tüzet az ellenségre. A páncélzaton a Warhammer 40K-hoz hasonlóan csaknem minden apróság pontosan kivehető, legyen szó néhány mázsás, vagy több ezer tonnás egységről. A távoli jövőhöz méltóan a háború természetesen földön, vízen, levegőben, sőt a víz alatt is tombol, és az elképzelhető legváltozatosabb robotok, tankok, repülők, bombázók, tengeralattjárók mellett jó pár különleges egységet is bevethetünk. Ezeket tekintve a csapat egyelőre elég titkolózó, de a képeken már most feltűnt egy hatalmas, hatlábú, pókszerű óriásgépezet, ami minden lépésével tankokat képes összezúzni, léze-



Total Annihilation-sorozat

A 90-es évek közepén kibontakozó, a C&C-t és Warcraft 2-t követő RTS-dömpingben az apró Cavedog csapatnak sikerült rengeteg játékost megnyernie, a Chris Taylor vezetésével elkészített Total Annihilationnel. A program, aminek munkacíme egyszerűen csak „Az Igazán Király Háborús Játék" volt, valódi 3D-s terepével, fizikai modellezésével, rendkívüli mesterséges intelligenciájával új mélységet adott a stratégiai játékoknak. Szintén egyedi volt a több mint száz egységtípus, melyhez ráadásul kéthetente újakat is tölthettünk le a Battle.net-szerű Boneyards.com oldalról. A kitűnő előadások következtében a kiadó követelte a kiegészítőt, ám a fél év alatt elkészített Core Contingency már nem lett ekkora siker – ráadásul a ráerőltetett rohamtempó miatt Chris ezután kilépett a Cavedogtól, új cégéhez, a Gas Powered Gameshez pedig magával vitte a TA fejlesztőinek többségét. Ezek után nem meglepő, hogy a nélküle elkészült fantasy stílusú TA: Kingdoms (és annak kiegészítője) teljes bukás lett...

Egy durvább zoomot használva a látvány már bőven az elfogadható kategóriába tartozik

re pedig mindent megsemmisít és felperzsel, ami csak az útjába kerül. Mindez természetesen nem lenne megvalósítható egy egyszerű Age of Empires- vagy Warcraft-jellegű grafikus motorral, így a „gázos fiúk" saját – még igencsak kidolgozás alatt álló – engine-t írtak új RTS-ükhöz. A motor legfőbb erénye a rengeteg egység kezelése mellett, hogy elképesztő zoomolási képességgel rendelkezik. Olyasmire kell gondolnunk, mint amit a régi Black & White videókon láthattunk: az egyszerű tankok páncélzatának közeli vizsgálatától a kamerát több szinten át egészen addig kizoomolhatjuk, ahol már a földrészek partvonalai is feltűnnek, és már csak a legnagyobb flottáink látszódnak, a többi egységet csak különböző színű foltok jelzik.

Nüanszok garmadája

A többlépcsős hadszíntér önmagában még nem lenne akkora újdonság, Chris Taylor viszont számos, eddig sosem látott aprósággal dobja fel a játékát. Az egységek méretével összefüggő újdonság például, hogy a hatalmas térképeken jelentős szerepet fog kapni a csapatok szállítása. Mire egy lomha tank pár kilométerről odaér a harc helyszínére, az ellenség talán már a roncsokat is eltakarította. Ennek elkerülése végett jó néhány szállítóeszköz bevetésére is lehetőségünk lesz földön, vízen és levegőben; de még tenger alatt közlekedő „anya-tengeralattjárókról" is esett szó. Utazás, illetve szállítás közben természetesen jóval sérülékenyebbek harci egységeink, így hosszabb utak során nem árt külön ilyen célt szolgáló mozgó légvédelmi egységeket, illetve csapatainkat követő energiapajzsot használnunk.

A felderítés, az ellenség kiismerése, illetve saját fegyverzetünk eltitkolása kulcsszerepet kap a játékban. A hatalmas pályákon könnyebb lesz elrejteni bázisunkat és egységeinket, így még nagyobb szerepet kap a különböző hatótávolságú, statikus és mozgó radarállomások használata, amiket bevethetünk aktív és passzív állapotban is. Aktív módban a kibocsátott radarhullámokat érzékeli az ellenség hasonló állomása, így felfedjük egységünk hollétét; passzív módban a radar biztonságosabb, viszont értelemszerűen kevésbé hatékony.

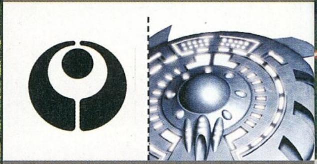
Sok katonánk rendelkezik majd elsődleges és másodlagos tüzelési móddal, melyek között tetszőlegesen válthatunk az adott csata körülményeit figyelembe véve. A jetpackes támadás például nagyobb támadási lehetőséget ad gyalogosainknak, de sebezhetővé teszi őket a légvédelem számára. A kis gyalogos és tankegységeknél pár fokkal jelentősebbek a bevethető szuperfegyverek, amiket szintén a végletekig kidolgoztak a Gas Powered csapatánál. Az említett brutális anyahajók és óriáspók mellett lehetőségünk lesz nukleáris erő alkalmazására is – és ilyenkor a Generals-szal vagy Act of Warral ellentétben nem csupán pár épület megrongálódására kell számítanunk! A grafikus motor lehetővé teszi, hogy egy atombomba tényleg katasztrofális (mellesleg döbbenetesen látványos) pusztítást vigyen végbe. A robbanás epicentrumában a hatalmas felszabaduló hőnek köszönhetően minden anyag elpárolog, majd az innen kiinduló lökéshullám a környező egységeket is durván károsítja. A második lökéshullám ennél még erősebb, ez csaknem teljes pusztítást okoz környezetében, ereje pedig akkora, hogy még a tengereken is hatalmas árhullámokat hoz létre. Mindeközben a terep természetesen drasztikusan átalakul, és megjelenik az ismert és rettegett gombafelhő is. Több, egyszerre bevetett atombomba nem csak a hadi felállást, de a teljes térképet is drasztikusan átalakíthatja.

Irányítás mesterfokon

Az irányítási rendszernél a Total Annihilationhöz hasonlóan minden apróságra odafigyelnek a fej-

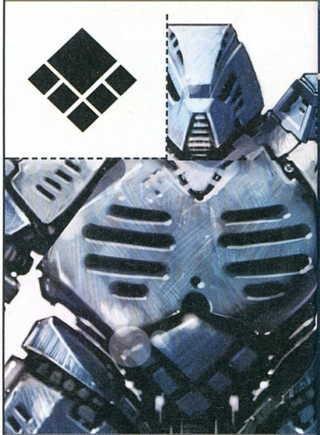
A hárpm társaság

A játékban szereplő frakciók között nincs kifejezetten jó, avagy gonosz, mindössze eltérő fejlődésen átment emberi kolóniák összecsapásáról van szó.



Az idegen technológiát eltanuló Aeonok épp a Cybranok teljes ellentétei: egységeik általában a föld vagy a víz felett lebegnek, lekerekített vonalaikkal szinte ártalmatlannak néznek ki –mellesleg pont úgy, ahogy az ufóhívő magazinok ábráin láthatjuk a földön kívüliek járműveit.

A cyber-beültetésekkel megerősített Cybran seregek igen agresszív kinézetű gépeket használnak, melyekben nem kevés rovarszerű elemet találunk. Ennek következtében szárazföldi egységeik nagy része lábakon mászkál, és már alaphelyzetben is rémisztően néznek ki a sok tüskével és vágóéllel.



A földi egységek, vagyis az UEF (United Earth Fraction) erői klasszikusnak mondhatók. Járműveik lánctalpakat vagy kerekeket használnak, repülőik a mai vadászgépek futurisztikus verziói, hajók pedig szintén a mai földi flottákban látható teknőkre hasonlítanak.

lesztők – hiszen pontosan tudják, egy ilyen összetett játékban ez még fontosabb, mint a TA-ban volt annak idején. Átcsoportosítások, illetve támadások esetén például még arra is ügyelnek, hogy a különböző helyekről egyszerre érjenek a kijelölt célponthoz egységeink. Tervezett útvonalaikat természetesen ismét beállíthatjuk, de ezúttal még részletesebben, akár görbék mentén is, a kis ikonok, zászlók pedig még azt is jelezni fogják, hogy az egyes pontokhoz mennyi időbe telik odaérnie az adott egységnek. Robotjaink ezúttal is hihetetlenül okosan fognak viselkedni, nem csak közlekedésnél, de harcban is. Általános támadási parancs esetén a legveszedelmesebb, vagy legsérülékenyebb ellenfelet fogják támadni, de konkrét utasítás esetén sem fog mindenki ész nélkül a klikkelgetésünk után menni. Más RTS-ekben egy hadosztályt kijelölve, ha a támadásra kattintunk, mindenki azonnal ráló a célpontra, hiába lenne elég akár három lövés is neki – az újratöltési idő miatt pedig ezáltal rengeteg tűzerőt pazarlunk el. A Supreme Commanderben az egységek gondolkodnak a parancsaink kiadása után, és értelmesen hajtják végre azokat.

Bár ezúttal is csupán két nyersanyag, a fém és az energia megfelelő áramlására kell ügyelnünk, a gazdasági rendszer nem lesz egyszerű. Ércet szokás szerint a lelőhelyeiken bányászhatunk, energiát pedig a TA-hoz hasonlóan különféle erőművek építésével nyerhetünk. Valószínűleg ezúttal is lehetőség lesz a harc után a roncsok begyűjtésére és azokat alapanyagként újból felhasználhatjuk – de a nem túlságosan széttrancsírozottakat meg is javíthatjuk, így az ellenfél saját egységeit is viszontláthatjuk saját oldalunkon. Termelési tervünket jó előre meghatározhatjuk, így a csatákban és a stratégiai térkép felett gubbasztva nem kell tíz másodpercenként a gyárakat ellenőrizni. Egyébként, ha azonos típusú termelőépületeket építünk egymás mellé, azok összekapcsolhatóak lesznek, és segítik egymás termelését – cserébe ilyen állapotban jóval sebezhetőbbek.

Az atomrakétákat kilövő tengeralattjárók a legnagyobb ütőerőt képviselő egységek közé tartoznak

Gép vagy ember ellen

A Total Annihilationnek talán legnagyobb hiányossága volt, hogy nem voltak benne se hangulatos átvezető videók, se emlékezetes sztori. A Supreme Commanderben ezzel szöges ellentétben a gondosan felépített világhoz kidolgozott történet fog kapcsolódni. A lényeg, hogy a XXI. században a kvantumalagutak kutatása lehetővé tette egyre nagyobb tárgyak több fényévnyire való eljuttatását alig pár másodperc alatt. Az így létrejött új kolóniákon a különböző módon fejlődő embercsoportok egyike egyre fejlettebb agyi implantátumokat hozott létre, míg másikuk egy idegen fajjal került kapcsolatba – és persze ott vannak a „hagyományos" emberek is. A játékban ez a három lényegesen eltérő nép fog egymással farkasszemet nézni – kinézetük és technológiájuk is lényegesen eltér majd egymástól. Annak ellenére, hogy nem lesz szokásos értelemben vett jó és gonosz frakció, a három csoport a lehető legkülönbözőbb stílusú és felépítésű szerkezeteket veti majd be egymás ellen.

Újabb forradalom előtt?

Chris Taylor eddig még nemigen vallott kudarcot, és már most szinte biztosra mondhatjuk, hogy újabb stratégiai játéka sem fog csalódást okozni. Az eddig nyilvánosságra hozott játékelemek egyelőre ugyan elmaradnak a Total Annihilation 1997-es újítás-dömpingjétől, de ennek ellenére az alkalmi RTS-játékosokat és csontstratégákat is kielégítő, újdonságokkal kellően megpakolt programra tehetjük rá kezünket valamikor a 2006-os év folyamán.

Supreme Commander

\+ Rengeteg változatos egység, átlátható, hatalmas térképek, szuperfegyverek és apró ötletek garmadája!

– A környezet grafikája még reméljük jelentosen javulni fog, az irányítást pedig jól meg tudják oldani.

Összességében:

Bár nem lesz annyira forradalmi, mint a TA, a Supreme Commander már most 2006 egyik legígéretesebb játékának tűnik.

Készültségi állapot: **45%**

QUAKE 4™

fejlesztő > raven **kiadó >** activision **web >** quake4.ravengames.com

Az 1990-ben alapított Raven id-vel való együttműködése hosszú múltra tekint vissza, mégis sikerült mindvégig önállónak maradniuk, így míg a Digital Extremes azon küzd, hogy az Epictől függetlenül is hírnevet szerezzen magának, a ravenes srácok a Heretic, Hexen, Soldier of Fortune és Jedi Knight sorozatok sikere után különösebb aggodalom nélkül vethették be magukat az új Quake fejlesztésébe.

írta · Jatfield

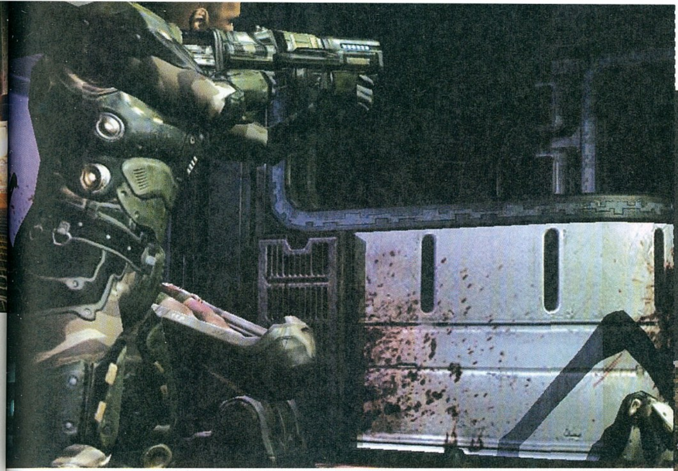
Szinonimaszótárakban ugyan nem szerepelt, de hosszú ideig a Quake és az FPS kifejezések egyet jelentettek. Az első két rész a maga idejében technológiailag és játékmenetben is a csúcsot jelentette, és bár a legutóbbi rész már nem volt annyira földrengető, hatása nem törpül el a többiekéhez képest. Mindhárom rész ma is lelkes rajongótáborral rendelkezik, a kissé avítt Quake 2 például továbbra is a minden évben megrendezésre kerülő kvéker-mekka QuakeCon egyik legnépszerűbb versenyszáma, így nem véletlen, hogy már rég felmerült a folytatás ötlete.

Míg a retrogémerek számára a mobilokból is kicsikarható az akkori csúcs, készül az igazi folytatás, ami az előzetes infók szerint méltó lesz a nagy ősökhöz, hiszen a terv szerint az új rész a sorozat legjobb elemeit egyesíti magában. A Quake 4 a Quake 2 egyjátékos élményét és a harmadik rész multiját idézi majd a jelenlegi egyik legfejlettebb technikára, a Doom 3 enginejére alapozva. A feladatot ugyan nem az id Software vállalta, de minden bizonnyal legalább olyan jó kezekben lesz a velük immár tíz éve szorosan együttműködő Ravennél is – Carmack és csapata pedig így vígan kalapálhatja az új engine-t és játékot, melynek címe ezúttal garantáltan nem sorszámmal fog végződni. Ez persze nem jelenti azt, hogy teljesen a magára hagynák gyermeküket: állandó a kommunikáció a két stúdió között, szóval a rajongók biztosak lehetnek, hogy az id nevéhez (is) méltó lesz a folytatás. Egyelőre a megjelenés közelségéhez és a várakozáshoz mérten elég kevés információ érhető el a játékról, de amit tudni lehet, – csak most, csak itt és csak ti – elolvashatjátok.

Vissza a jövőbe

A Quake 4 története a második rész közvetlen folytatása, ott járunk tehát, ahol 1997 végén félrelöktük az összeizzadt egeret. A Földet az addig ismeretlen Strogg faj támadta meg, akik nem akármilyen erőforrás után járják a galaxist: legyőzött ellenfeleik többé-kevésbé épen maradt testrészeire vadásznak, hogy azokat mechanikus részekkel kiegészítve növeljék saját létszámukat. A fordulatot a háborúban az hozza meg, amikor a földi csapatok ellentámadást indítanak, saját bolygóján lepve meg a kiborg hordát.

Ezeket az oddsokat már jobban szeretem

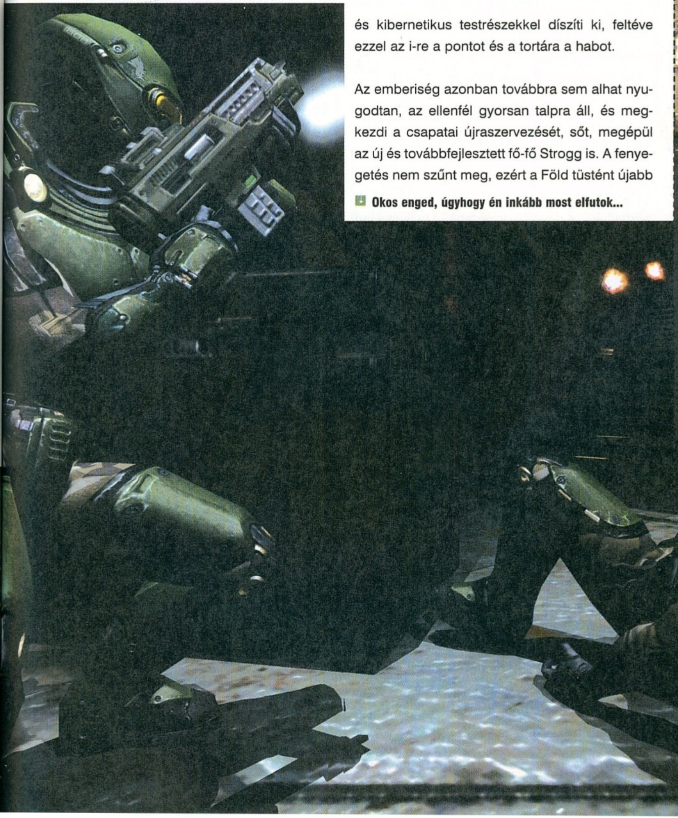


Bármiben készek vagyunk fogadni, hogy az a vérpaca-textúra egyenesen a Doom 3-ból származik

Ugyan a leszállóegységek nagy része megsemmisül, egy túlélő katona túl kemény feladatnak bizonyul az idegenek védelmének, és hősünk úgy hatol bázisuk szívéig, mint felmelegített kés a vajasdoboz mélyére. A Strogg erői megroppannak a Quake 2 magányos hősének tevékenysége nyomán, aki megsemmisíti a Makront, a faj vezérét, működésképtelen teszi a bolygó légvédelmi rendszerét, a folyosókat pedig vérrel és kibernetikus testrészekkel díszíti ki, feltéve ezzel az i-re a pontot és a tortára a habot.

„ Folytassuk Quake 2-t, csapjuk hozzá a Quake 3-at, és írjuk át az egészet Doom 3 motorra; készen is van a Quake 4 "

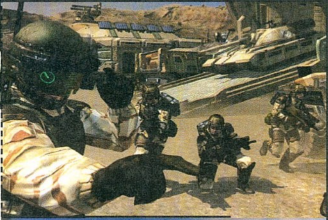
Az emberiség azonban továbbra sem alhat nyugodtan, az ellenfél gyorsan talpra áll, és megkezdi a csapatai újraszervezését, sőt, megépül az új és továbbfejlesztett fő-fő Strogg is. A fenyegetés nem szűnt meg, ezért a Föld tüstént újabb



Okos enged, úgyhogy én inkább most elfutok...

ENEMY TERRITORY Quake Wars

Ha valakit nem elégítene ki a Quake 4 klasszikusnak – kritikus szemléletűek által akár konzervatívnak is – mondható multiplayer-módja, annak sem kell messzire távolodnia a Quake-univerzumtól. Az id ugyanis a Splash Damage képében újabb fejlesztőcsapatot bízott meg a régi név ápolásával. A cikkben ecsetelt állásponttal némileg ellentétben áll, de a QW 40 járművel kecsegteti a játékosokat, valamint karakterosztályokkal – igazából



az első ami eszünkbe jutott az E3-as bemutató alkalmával, hogy ez egy sci-fi Battlefield lesz. Carmack apánk fejéből frissen kipattant a MegaTexture névre keresztelt rendertechnológia is, amely tulajdonképpen azt teszi lehetővé, hogy a Doom 3 motor óriási tereket legyen képes megjeleníteni. A stratégiai elemeket is hordozó multiközpontú FPS-ben (többek között radarállomásokat és tüzérséget telepíthetünk, ami ugye ismerős lehet valahonnan...) a helyszín a Föld lesz, és akár Strogg bőrbe bújva is harcolhatunk online (fele)barátaink ellen. A videók alapján mondjuk ez meglehetős előnyt jelent, de ez nyilván csak a drámai hatás kedvéért volt így, a végleges játékban jó eséllyel már kiegyensúlyozott lesz a két nép.

Talán jobb lesz megvárni, amíg a szadomazo szak-kör elvonul...

csapatok küld a Stroggosra, a legjobb védekezés a támadás elvét követve. Ezek közé tartozik a Rhino Squad nevű elit alakulat is, melynek egyik tagját, Matthew Kane-t fogjuk irányítani a játék során, a kegyelemdöfés bevitelében pedig társaink és a földi hadsereg mellett régi és új fegyverek széles arzenálja és számos jármű is segítségünkre lesz. Kétséges a jelentősége, de gyakran hangoztatott tény, hogy Matthew barátunk a Quake-ek (és Doomok) történelmében az első olyan főszereplő, aki névvel, sőt háttérrel rendelkezik – bár a nullához képest ugye nem olyan nehéz látványos fejlődést elérni... Újdonság az is, hogy hősünk nem magányos farkasként, hanem osztaga szerves részeként verekszi majd végig magát a Strogg erőkön, és útja során nagy kiterjedésű, nyílt terepeken alkalma nyílik járműveket is kipróbálni.

Kane útja a Nexushoz vezet majd, mely a második rész Makronjának szerepébe lépve jelenti a kulcsot az idegenek legyőzéséhez, és vérszomjas kiborgokon kívül személyes kihívásokkal is szembesül – valamikor a játék első harmadában a Stroggok fogságába esik, és hamarosan a kiborg-gyár futószalagján ébred. Szerencsére az átalakítás nem fejeződik be: mielőtt a főhős fejébe belekerülne a vezérlő chip, bajtársai megmentik, így immár Strogg képességekkel felruházva, új tulajdonságokkal megerősödve áll vissza a földi erők soraiba. Személyében nem csak egyszerű bakát szerez vissza bolygónk, tudniillik amellett, hogy fárasztó edzések, vagy radioaktív bogarak csípése nélkül is emberfeletti gyorsaságra és ügyességre tett szert, stratégiai előnyt is kovácsolhat a szervezetébe ültetett Strogg alkatrészekből. Ezek ugyanis képessé teszik az idegenek nyelvének megértésére, sőt, kommunikációs rendszerükre is rákapcsolódhat. Így aztán előre megismerjük az ellen húzásait, ez pedig ugye már a fél győzelem. Elvégre Sun Tzu is megmondta: "Az ellenség terveinek ismerete minden hadvezért győzelemre vezet – és ha ehhez Strogg számítógépes rendszereket kell feltörni, hát tedd meg!".

Ez nem is Quake!

Az ígéretek szerint a főhős szakaszát – az Orrszarvú Brigád – számos más játékkal ellentétben inkább keménysége, mint esze teszi méltóvá e névre. FPS-ekben gyakran fordul elő, hogy a társak inkább hátráltatnak, mint segítenek bennünket, elzárják a be- és kijáratokat, bennünket sebesítenek meg, vagy egyszerűen a halálba rohannak. A Raven azonban garantálja, hogy nem fogunk rinocéroszként gondolkodó szereplőkkel találkozni, ugyanis saját állításuk szerint forradalmi mesterséges intelligencia modul kifejlesztésén dolgoznak, mely garantálja, hogy nem csak a fejvesztett rohamozásra lesz képes a többi „orrszarvú", hanem jól átgondolt döntések meghozatalára is. Intelligenciáért a Stroggoknak sem kell a szomszédba menni, az erről kiszivárgott információk egymással és a környezetükkel összhangban támadó, okos ellenfelekkel kecsegtetnek, akik a játékos szívéhez és egyéb végtagjaihoz vezető legrövidebb út helyett a legtaktikusabbat választják. Bajtársaink pedig – akik között megtalálható lesz a mesterlövész, a medikus és a mérnök is – a főszereplőhöz hasonlóan kidolgozott személyiséggel rendelkeznek, ezzel is segítve a beleélést és tágítva a történet spektrumát. Jól látszik, és ezt el is ismerték: a játék próbál a manapság népszerű világháborús FPS-ekhez hasonlítani, ugyanakkor az azokba mostanra talán már belefáradt játékosoknak új környezetet biztosítva igyekszik új ízt csempészni a játékpiacra.

A különféle nyilatkozatokban és interjúkban gyakran hangoztatják az illetékesek, hogy a Quake 4 egyjátékos módja nem az esztelen harcról fog szólni, így az elődök egyszerű játékmenetét valószínűleg elfelejthetjük; persze ez nem jelenti azt, hogy sakkozással, szintlépéssel vagy bármi ilyen akciómentes sallanggal fogjuk az időt tölteni. A régi szép időket felelevenítő fegyverek közül szinte mindegyik megtalálható lesz a játékban, az egyetlen, ami kimaradt, és minden bizonnyal sokaknak hiányozni fog, a BFG (igaz, már a Q3-ban sem volt az igazi), de

az egyelőre sűrű homály fedte új helyettes szuperfegyver biztosan kielégíti majd a tömegpusztításra vágyók minden igényét. Visszatér viszont a hyperblaster, a machine-, a shot-, a nail- és railgun meg a rakétavető is, ráadásul ezek módosítására is lehetőséget adnak a fejlesztők, a nosztalgia mellett új élményt is keverve a lövöldözés hangulatába. Sok információ erről még nem ismert – ami tény, hogy a pályákon szétszórva és elhullott ellenfeleinknél találhatunk, vagy bajtársainktól kapunk eszközöket a fejlesztésre, amivel például irányíthatóvá tehetők a rakéták, vagy éppen a railgun lövedékeit teszik mandínerképessé. A fizika alkalmazása révén valószínűleg bütykölés nélkül is új oldalukról ismerhetjük meg a régi mordályokat, a nailgun által kilőtt szögeket például falmászásra is használhatjuk, és talán Painkilleresen szögre akaszthatjuk a Stroggokat. Remélhetőleg a félig átalakított főhős előtt megnyíló idegen fegyvertár nyújtotta lehetőségek a merőben új eszközökre sem maradnak kiaknázatlanok. Spekulálok csupán, de nekem a Half-Life első része óta hiányoznak az igazán ötletes, földön kívüli technológiák. Egy barbár intergalaktikus agresszor faj, amely a legyőzöttek maradványaiból emeli seregét, majd a melléktermékként felhalmozódott fölösleges testrészeket bázisai falaiban hasznosítja (Kelemenné nevű ellenfelek cafatjait nyilvánvalóan előnyben részesítve), minden bizonnyal elő tud állni néhány betegesen kreatív fegyverrel, amelyeket elmény lenne készítőik ellen fordítani.

Garantált viszont a járművek jelenléte! A beígért külső terek bizony kézenfekvővé teszik a közlekedésre is alkalmas támadóeszközök meglétét, ám amellett, hogy vezethetünk majd lépegetőt és légpárnás tankot, csak annyi derült ki, hogy hosszabb távolságokat tehetünk majd meg utasként is. Talán nem mindenki lesz elégedett vele, de a fejlesztők per pillanat a belső nézetes vezetést preferálják...

Multiplayer

Számomra meglepő volt, de a multiplayert házon belül fejlesztik, a Raven nem keresett másik csapatot a munkára, pedig ez manapság nem ritka dolog az id-közeli cégek esetében – ráadásul teljesen érthető is lenne, tekintve, hogy ez legalább annyira hangsúlyos része lesz a játéknak, mint az egyjátékos mód. Ők azonban elegendőnek gondolják erőforrásaikat ahhoz, hogy a Quake 2-é mellett a Quake 3 Arena sikerét is megismételjék.

Az azonban furcsa, hogy a multiplayerből teljesen kimaradnak az éppen előbb magasztalt járművek. Az indoklás szerint ezek túlzottan elvonják a figyelmet a küzdelemről, és gyakran előfordulnak a konkurens UT-sorozat legutóbbi tagjából ismert helyzetek, amikor sok játékos elsődleges célja a vezetőülés elfoglalása és eztán jön a csapat támogatása vagy rosszabb esetben a játék megismerése. Lehengerlő érvelés, bár a Quake Wars fényében kissé hitelét veszti... Tény mindenesetre, hogy a többjátékos mód hangulatához a mindig hangoztatott példa a Quake 3 volt, és így semmiképp nem illenek a képbe a járművek.

A fejlesztők elszántságát az elõd utolérésében jól bizonyítja, hogy sikerült továbbfejleszteni a netkódot annyira, hogy az online arénák immár akár 16 játékost is képesek befogadni, és jelentősen gyorsult a játékmenet is, ami elengedhetetlen az olyan gyors mozgást igénylő akciók megléte mellett, mint a rocket jump, a teleportok vagy a jump padek. Jó hír továbbá, hogy a múlt követése nem minden területen elsődleges szempont a Ravennél, így már a dobozból frissen bontott játékban találkozhatunk az évekkel ezelőtt is elengedhetetlen csapatorientált játékmódokkal. A teljes lista ugyan még nem ismert, de a deathmatch mellett tuti lesz CTF is, és az ígéretek szerint a közelgő 2005-ös QuakeConon egy új játékmódról is lehull a lepel.

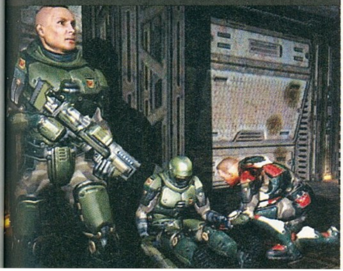
Szintén bizonytalan információ, de néhány interjúban szóba került, hogy a fejlesztők nosztalgiával gondolnak vissza az előző részek hónapokkal a megjelenés előtt kiadott multiplayer tesztjeire, és arra, hogy ezek mennyit segítettek a fejlesztésben. Talán nem csalódunk mélységesen, ha hasonlóban reménykedünk a Quake 4 kapcsán is.

Konklúzió

A fentiekből nyilvánvaló, hogy a Raven nem elégedett meg a sorozatszám növelésével. Minden tekintetben modernizálás folyik, és ez nem csak az előző részekből átvett elemekre, de a játék motorjára is vonatkozik. A Doom 3 szinte minden elemén javítottak. Új, csapatorientált AI-t fejlesztettek ki, és a multiplayerrel kapcsolatos tervek is sok változtatást igényelhettek a háttérben. Talán néhány újonnan bejelentett nextgen konzolos játék mellett elhalványulnak az eddig kiadott képek, de ha sikerül ésszerű keretek között tartani a csúszást, korszerű lesz a grafika is. Csúszásról azért merek beszélni, mert a 2005 év végi megjelenés meggyőződésem szerint rendkívül nehezen lesz tartható, a májusban látottak alapján. Állítólag a Raven a Jedi Knight II óta dolgozik a Quake 4-en, de érdemi munkát sokáig nem végezhettek, ha ennyi a bizonytalanság, és ha emlékeztek, a Guru E3-as akciócsoportja is kétségeket fogalmazott meg az idei megjelenéssel kapcsolatban. Bárhogy is legyen, minden eddigi információ kivételes játékot sejtet, melyre mind az id, mind a Raven büszke lehet, így a várakozás nagyon jó eséllyel nem lesz hiábavaló.

QUAKE a kézben

Amit a cikkben említettem, nem csupán egy álmodozó high-tech junkie fordulat volt, idén nyáron valóban viszontláthatjuk az eredeti Quake-et az első 3D-s megjelenítésre képes mobiltelefonokon. A Pulse Interactive által fejlesztett játék garantáltan hű lesz az eredetihez, mégpedig olyannyira, hogy a régi deathmatch partik hangulatát is feleleveníthetjük a maroknyi szerkentyűkön.



Quake 4

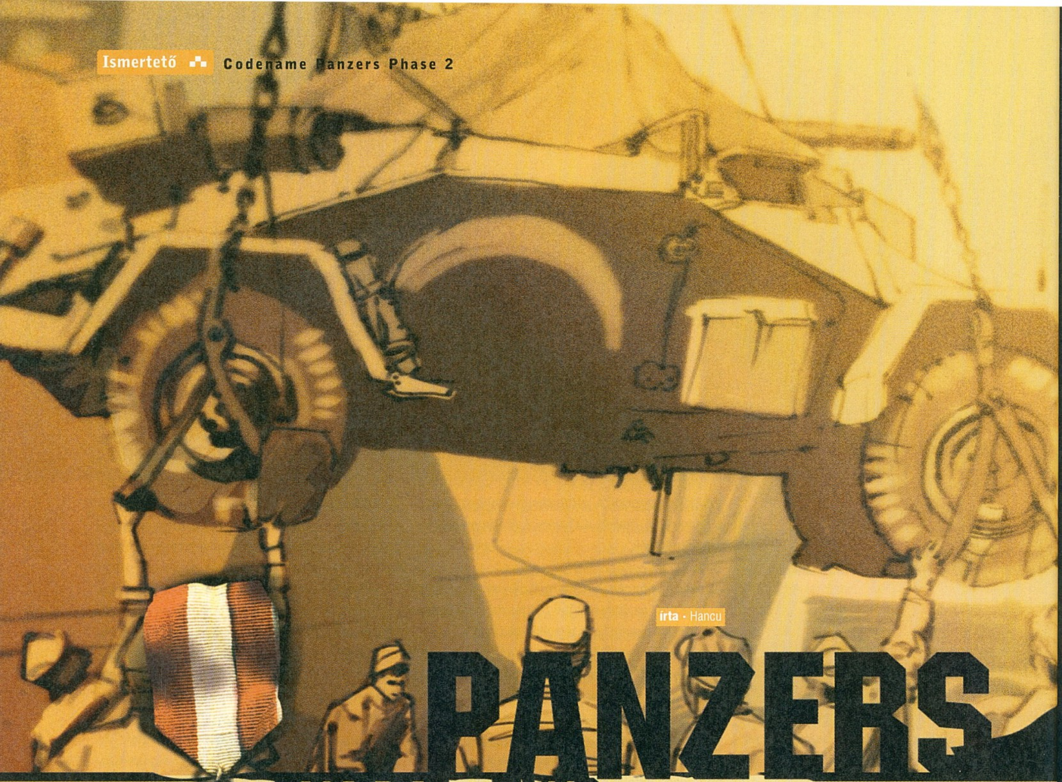
\+ Új Quake készül; és ha beváltják az ígéretet, azokból is a legjobb

– HA beváltják az ígéreteket...

Összességében:

Járművek, fejleszthető fegyverek, Q3-as multi - reméljük nem késik túl sokat

Készültségi állapot: 45%



írta · Hancu

PANZERS PHASE TWO

A Tigrisek már a spájzban vannak

fejlesztő > stormregion **kiadó >** cdv **web >** www.panzers.hu

A Békés megyéből indult fejlesztőcsapat (innen a Viharsarokra utaló név) 2001-ben mutatkozott be a szakmában a remek, ám a nemzetközi piacon sajnos megbukott SWINE-nal. Kis hazánk jelenlegi első számú játékkészítő cége a tavalyi Codename Panzersszel tört be az RTS-fejlesztők élvonalába, most pedig megpróbál ott hosszabb távra berendezkedni...

Már három hónapja, hogy a Stormregion irodáját megszállva végigjátszottuk a valaha volt legnagyobb sikerű magyar játék, a Panzers folytatását (illetve annak 95%-os verzióját), és erről lelkendező előzetes cikkben számoltunk be nektek. Azóta egyre dagad a levelesládánk „na hol van már a Panzers Phase 2, már 1-2-3 hete-hónapja teszteltétek a majdnem teljes verziót, mikor jelenik már meg végre!?" jellegű küldeményeknek fenntartott része. Nos, a nyári uborkaszezon elkerülése és a szinkronok elkészülésének nem éppen gyors tempója ahhoz vezetett, hogy a játék végül csak most, augusztusban készült el teljesen. Eleinte mi is morgolódtunk a dolgon, aztán rájöttünk, hogy ez plusz három hónapnyi hibajavítással és további csiszolgatással is jár, ami pedig csak előnyére válhat a játéknak. Már-már kezdtük a Blizzardhoz hasonlítani stormos barátainkat, amikor egyszer csak egy közös ebédnél hirtelen a kezünkbe nyomták az „abszolút tuti halálbiztos ezerszázalékos végleges Phase 2" feliratú DVD-lemezt...

A Phase 2 már a címében is ügyesen lebegteti a kérdést, hogy vajon kiegészítő vagy folytatás lapul a dobozban – szerintem tekintsünk rá önállóan is futó kiegészítőként (mondjuk a húsz pályára rúgó három hadjárat kb. 25 órás játékideje simán lepipálja a legtöbb „igazi" folytatást). Lássuk tehát, mit tud a második világháborús „tankos RTS"-ek királyának végre-vala-

MULTI

Bár a pause használatára erősen építő, taktikus játékrendszer igazán az egyszemélyes játékmódnak kedven, ahol a magunk tempójához igazíthatjuk a játék menetét, érdemes kipróbálni a Phase 2 multi módjait, amelyeknek a GameSpy online játszótere szolgáltat helyszínt (különösen érdemes kipróbálásra a kooperatív mód, ahol harcostársunkkal közösen küzdhetjük le a játék küldetéseit).

A robbanáseffektek még az alap Panzersnél is látványosabbak

hára elkészült második felvonása!

Újoncok a harcmezőn

Remek újítás az éjszakai küldetések bevezetése. A fényszórókkal felszerelt járműveknél az épp aktuális taktikai helyzetnek megfelelően kapcsolgathatjuk a lámpákat (ami még jobban kiemeli az újraírt fény-árnyék rendszer szépségét: minden mindenre árnyékot vet). A bekapcsolt reflektor a KRESZ-ben is sulykolt „látni és látszani" elv megvalósulásával jár, kikapcsolt lámpákkal pedig remekül lehet sunnyogni. A fényekkel trükközve gyönyörűen alkalmazhatjuk az ellenfél elcsalogatásán vagy látszattámadáson alapuló stratégiáinkat – de ne feledkezzünk meg arról, hogy a túloldalt is tudnak ám variálni a fényszórókkal!

A másik jelentős újítás az épületek real-time rongálódása. Ez általában csak egy újabb látványos effekt, játékmenet-beli jelentősége csak egy pályán mutatkozik meg – ott azonban az egész küldetés erre épül, egy sivatagi erődöt kell megostromolnunk. Csak ezért nem mondom, hogy ez a pálya kiemelkedik a többi közül, mert gyakorlatilag az összes többi is igazi gyöngyszem; eredetiek, változatosak, nagyon szépen kidolgozottak. Még az olyan, ezerszer látott csatákból, mint El-Alamein, vagy Tobruk bevétele, is sikerült izgalmas, fordulatos küldetéseket faragni. Hol támadnunk kell, hol védekeznünk (sőt, van hogy ezt egyszerre, több fronton), hol taktikusan visszavonulni, hogy felderíteni – a játék mindent nagyjából bemutat, amit a hadi akadémiákon tanítanak. Már maga a körítés is igen változatos, hiszen vagy hogy aprólékos haditervet kapunk, de akad, hogy csak bedobnak a mélyvízbe, hogy boldoguljunk magunk; van hogy a presztízspontjainkból vásárolhatunk plusz egységeket a harc előtt, de van olyan is, hogy egy szál hőssel indulunk, és magunknak kell plusz embereket, járműveket szereznünk. Az elsődleges küldetéscél(ok) mellett érdemes odafigyelni a másodlagos, opcionális és titkos célkitűzésekre is, rengeteget könnyíthetnek a dolgunkon az adott bevetésen (és hosszú távon is, hiszen ha egy titkos cél teljesítésének hála két tankkal kevesebbünk pusztul el, a tapasztalati pontot kapott legénységük a továbbiakban velünk lesz, és meghálálja a törődést).

Sajnos az igazán nagy volumenű újítások felsorolása ezzel véget is ér, a többi vagy magától értetődő (új pályák, hősök, pár új egység), vagy észre sem igazán veszi az egyszeri játékos annyira a háttérben teszik a dolgukat (finomított útkereső rutin, átírt hálózati kód).

(Nem)csak a jó öreg Afrika...

Az első küldetéssorozat (meg a második fele) Észak-Afrikába vezet minket, ami úgy látszik, mostanában a játékfejlesztők köreiben is olyan népszerű célpont, mint az utazási irodák last minute katalógusaiban. Az ismert Tunézia-Egyiptom retúrjárat útvonalát a sivatagban végigküzdve a történetszál az első részből ismert Dario kalandjait követi, aki eltűnt bátyját, Sergiót keresi a karót nyelt fritz, Hans von Gröbel társaságában (akivel időnként elmés társalgásokat folytatnak olyan izgalmas témakörökben, mint az olasz konyha, illetve a datolyapálmák susogásának romantikus mivolta).

Az oázislakók most erősen leégnek a napon. Kellett nekik az ózonlyuk alá menni...

Afrikát elhagyva az olasz csizma felé vezet az utunk, ahol a háború mellett a brit James Barnes, és a jenki Jeff Wilson kis családregényébe kapunk bepillantást, amelynek központi motívuma, hogy vajon randizhat-e utóbbi az előbbi húgával, ha véletlenül túlélné a világégést. Az erdős, hegyes-völgyes, sok fedezéket biztosító terep igazi felüdülés a sivatag után – és a játék egyik csúcspontjaként megmérettetünk Monte Cassino csa-

Úgy néz ki, a németek vannak kevesebben - akkor itt biztos őket irányítjuk

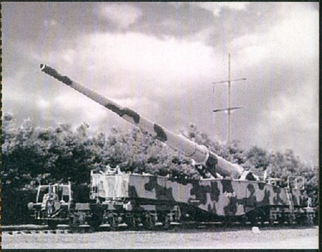
tájában is (ez az erőd gyakorlatilag Róma kulcsa volt a háborúban, négyszer ostromolták meg a szövetségesek, mígnem 50 000 áldozat árán, főként a lengyel csapatok hősiességének köszönhetően sikerült bevenniük).

A magasan legjobb, leghangulatosabb kampány a jugoszláv partizánoké; csak az első két hadjárat végigvitele után nyílik meg, de ha valamiért, hát ezért megéri küzdeni. Még a korábbiaknál is változatosabb, érdekesebb pályák, némi humor, ráadásul egy olyan hadszíntéren, környezetben, ami nem ezerszer lerágott csont a második világháborús játékokban! Igazi ínyencség, nekem kicsit amolyan „örömzene" jellegűnek tűnt, amit a fejlesztők színtiszta lelkesedésből, a saját örömükre hoztak össze a kötelező házi feladatok mellett (na nem mintha a kötelezők nem lennének jók!). Itt Tito elvtárs partizánjaival (és kezdetben Ganxsta Sergio hatékony, később a Vörös Hadsereg nem túl önzetlen segítségével) kell kipucolnunk a fritzeket a Balkán hegyormai közül, majd Belgrádból.

Ahogy a helyszínek végigvételéből is kiderül, a játék első felét sivatagos, a végjátékot pedig erdős-dombos vidéken fogjuk végigharcolni – ez változatosságnak nem rossz, de sajnos az alap Panzers legemlékezetesebb pályáinak számító városi harcok most szinte teljes mértékben hiányoznak. Kár, mert ez a környezet hozta ki a legtöbbet a játékrendszerből, és a Gepard motorból, illetve a grafikusokból egyaránt...

Anzio Annie

A szövetséges kampány utolsó pályáján szereplő hatalmas, vonatszerelvényre épített német ágyúja az Anzio Annie a valóságban is létezett; nem kevesebb mint négy hónapon keresztül keserítette meg az angol-amerikai csapatok életét. Annie valójában két ágyú volt, a németek a Robert és Leopold névvel illették őket. A speciális vasútikocsi-talpazatra épített ágyú 50 fokos szögig tudta felemelni 32 méter hosszúságú csövét, ahonnan a lövedékeket 1120 m/s kezdősebességgel (ez bőven a hangsebesség fölött van!) indította útjukra. A csodafegyver hatótávolsága 61 kilométer volt, 3-5 percenként tudott tüzelni, és kb. 500 -550 lövés után ki kellett cserélni az ágyúcsövet, mert addigra teljesen tönkrement a nagy igénybevételtől. A két ágyút elkeseredett harcok után és rengeteg emberál-

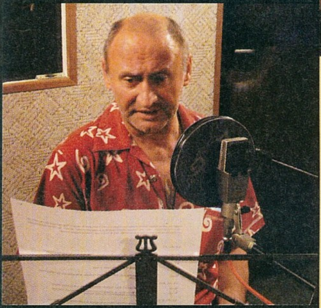


dozat árán, '44 június 7-én foglalták el a szövetségesek; Robertet megsemmisítette az elmenekülő kezelőszemélyzet, Leopold azonban, ha sérülten is, de átvészelte a háborút. Hadizsákmányként Amerikába szállították, jelenleg Marylandben egy szabadtéri hadtörténeti múzeumban látható.

Magyar hangok

A Phase 2 magyar változatának hangjait igazi sztárgárda szólaltatja meg. Érdekes módon éppen az ismertebb, felkapottabb figurák (Stohl „Buci" András Jeff Wilson, és Németh „Barátok közt" Kristóf Dario szerepében) hajlamosak néha kicsit túljátszani a szerepüket, míg az arcról nem annyira ismert színészek (Lázár Sándor

mint Hans, vagy Breyer Zoltán mint James) megbízhatóan hozzák a színvonalat. Ganxsta Döglégy Zolee meglepően jól domborít Sergio szerepében (meg vagy öt másik mellékszereplő hangjaként), a legjobb azonban egyértelműen Reviczky Gábor és Kristóf Tibor, kis hazánk ta-



lán két legzseniálisabb szinkronszínésze. Robert De Niro és Sean Connery állandó magyar hangjai fejenként vagy négy szerepet visznek, tökéletes beleéléssel, egyszerűen jó hallgatni őket! A szinkronfelvételről egyébként rövid videó is készült – sajnos épp lekéste e havi DVD-nk zárását, de a következő lemezmellékletünkön megtaláljátok egy hónap múlva.

Ami nem változott

Zseniális pályák ide, fantasztikus grafika oda, a Phase 2 is abban a legerősebb, amiben az alap Panzers volt: a játékmenetében. A világháborús RTS-ek 90%-ától eltérően itt nem lehet végigtrappolni a pályákon a „minden pénzünket tankokra költjük, aztán uccu neki!" módszerével, hanem bizony agyalni kell erősen, aprólékosan tervezni, szöszmötölni az egységek mikromenedzsmentjével, óvatosan felderíteni, bekeríteni, hátbatámadni, és minden egységünk speciális képességeiből kihozni a maximumot. Az alap Panzersből megszokott kunsztok itt sem hiányoznak: ügyelnünk kell az egységeink aszimmetrikus páncélzatára, illetve a lőszerutánpótlásra, megszállhatunk épületeket vagy rögzített lövegeket, a lángszóróssal megsüthetjük az ellenséges páncélosok legénységét, a gyalogos legényeinket egyenként szerelhetjük fel távcsővel és egyéb okosságokkal – egyszóval újra a kiforrott, sok lehetőséget adó remek harcrendszer, még inkább kiegyensúlyozva, tökéletesre polírozva.

A pályákon scriptelt események viszik előre a történéseket, az akció olyan sűrű, hogy tulajdonképpen észre sem vesszük, hogy magas szintű, stratégiai szinten tervező AI nincs a játékban. Ez azt jelenti, hogy – bár az akcióinkra mindig jól, élethűen reagálnak az ellenséges egységek – egy-egy pálya harmadik-negyedik nekifutásra (és ilyenben lesz részünk bőven) már az unalomig ismert lesz, lévén mindig minden ugyanúgy történik.

A játék ezzel együtt is piszok kemény lett, még könnyű fokozaton is kegyetlenül megizzad az ember – bevallom, néha erősen kacérkodtam a gondolattal, hogy igénybe veszem Ibrahim, a minőségi áruk becsületes kereskedője segítségét (a fejlesztők megkértek, hogy csak a következő számunkban hozzuk le a játék cheatjeit, de egy kis ügyeskedéssel az előző félmondatból azért kibogarászható a sérthetetlenséget adó kód...). Érdemes még megjegyezni, hogy (vélhetőleg a plusz három hónap csiszolgatásnak köszönhetően) a játék gyakorlatilag teljesen hibamentes – nekem legalábbis összvissz talán egyszer sikerült felfedeznek számottevő bugot (egy párbeszéd valami miatt kétszer játszódott le egymás után), ami igazán dicséretes.

A grafikáról nem akarok különösebben áradozni, a képek úgyis elmondanak mindent. Az eddig is igen látványos robbanáseffektek még sziporkázóbbak lettek, a sivatagban homokvihar, az európai színtereken pedig eső és köd dobja fel a látványt (plusz ott vannak még az éjszakai pályák) – a Gepard magabiztosan domborít a Phase 2-ben is. A zene kellemes, mindhárom kampányban igen jellegzetes, a szinkron pedig simán a legjobb, ami valaha magyar játékhoz készült.

Most pedig kötözködni fogok

A három kampány három, egymással nagyon lazán összefüggő sztorit ad. A hősök személyes történetei, motivációi remekül fonódnak össze a háború eseményeinek menetével, maguk a főszereplők is jól kidolgozottak, könnyen megszerethető, markáns egyéniségek (már annak, aki nem kap hidegrázást az amerikai = könnyed, laza; olasz = heves, forrófejű; angol = kimért, hű-

CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO

Ismertető

vős; német = precíz, kínosan akkurátus sablonok orrvérzésig történő erőltetésétől...). A gond ott van, amikor az egyébként technikailag egészen elképesztően jól megvalósított átvezető mozikban kizárólag rémesen poros klisékből összeollózott jeleneteket látunk. Állítólag a Phase 2 tengerentúli sikere érdekében egy amerikai forgatókönyvíróval szabatták a jenkik ízlésére a történetet – hát nem biztos, hogy erre a feladatra Uwe Boll mester egyik tettestársát kellett volna kiszemelni. A Kelly hősei „vidám fickók a háborúban" hangulata ötvöződik a B-kategóriás akciófilmekével, és ez rettentően nem passzol a küldetések közbeni atmoszférával. Magának a játéknak az élvezeti értékén ez persze mit sem ront, de a grafikusoknak a mozikkal eltöltött nem is tudom hány száz órányi munkája színvonalasabb tartalmat érdemelt volna... (Persze ha ez az ára plusz párszázezer Amerikában eladott példánynak, világos, hogy ennyi áldozatot megér a dolog.)

Villámlátogatásra érkezünk a baráti arab ország nyaralóövezetébe

A szerkesztőségben nem egyszer keltettek derültséget a játék hősei, amikor a legvadabb pergőtűzben a „Kezdek éhes lenni..." mondattal, hasoncsúszós-lopakodós felderítés közben pedig az „Aki megáll, meghal!" ordítással nyugtázták, hogy rájuk klikkeltünk – de ez akár még fel is dobhatja a játékot, oldva kicsit a feszültséget. A hősök naplóbejegyzései, a szájukba adott szövegek azonban esetenként olyan mesterkéltek, és műanyagok (néhány meghökkentő stilisztikai harakirivel megszórva), hogy azon már nem tudtunk őszintén derülni... Nem olyan nagy problémák ezek, és lehet, hogy csak én vagyok olyan perverz, hogy ilyen apróságok zavarjanak (például aki a „német", „angol" és egyéb népneveket képes nagybetűvel írni, azt legszívesebben a három napja véres húscafatokon és tiszta amfetaminon tartott Grétsy Lászlóval kergettetném végig a Nagykörúton...), de bántóan elütnek a játék egyébként magas színvonalától.

A győzelem napja

A Stormregion tavaly a Panzersszel felrajzolta Magyarországot a PC-s játékfejlesztés nagy térképére, és most a Phase 2-vel sem okoz csalódást. Újdonságok, változtatások terén éppúgy egy kiegészítő lemez és egy teljes értékű folytatás között helyezkedik el a játék, ahogy az ára: nyolc darab ezrest fognak kérni érte a boltban (mielőtt elfelejtem: ez augusztus 15-én esedékes), ha megjelenik, ami szerintem minden szempontból igen jó vétel. Egyébként a játék a legújabb Starforce másolásvédelmet használja – a kiadó munkatársai ezúton is szívélyes üdvözletüket küldik a kalóztársadalomnak...

Ha maradt is bennem némi rossz szájíz a végigjátszás után, az inkább a világháborús-tankos játékok műfajának szól (amivel mostanában nemhogy Dunát, de a földkerekség összes folyó, álló, és talajvizét el lehetne rekeszteni), mint magának a Panzers Phase 2-nek. Ebben a játékban ugyanis nagyjából minden benne van, amit ebből a témából ki lehet hozni! Ha legközelebb a Stormregion ugyanezt a játékélményt valami más környezetben is prezentálni tudja, biztos a siker – de nagyon szépen kérem, a második világháborút tessék most egy kicsit pihentetni, mert innen alighanem már csak lefelé vezet út...

STORMREGION tegnap, ma és holnap...

A jelenleg legismertebb magyar játékfejlesztő csapat a SWINE-t és az első Panzerst még egy közepesen lepukkant belvárosi bérház egyik lakásában hozta össze, aztán amikor azt már végképp kihízták, a Guru-szerkesztőség közelében, szinte a szomszédban béreltek irodát egy vadonatúj irodaházban (sokszor szoktunk közösen ebédelni a srácokkal egy félúton levő kifőzdében, ami alighanem a magyar játékipar legfontosabb élelmiszerellátója, ugyanis gyakran járnak oda a szintén a közelben levő Mithis fejlesztői is). A minap azonban, amikor náluk jártunk, megint költözőfélben találtuk a stormos srácokat – mint kiderült, nem mennek messzire, csak pár szinttel odébb, és az irodaház teljes emeletét kiveszik. A bő ezer négyzetméteres új helyen több mint száz embernek lesz kényelmes helye; ez pedig arra utal, hogy a Phase 3 és az E3-on bejelentett Rush for Berlin mellett további nagyszabású tervei vannak a srácoknak...

Stormregion

Codename Panzers Phase 2

grafika	24/25
zene	14/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15

90%

PC GURU index 4/5

+ Minden, amit az alap Panzersben szerettünk
+ Magyar szinkron
+ Ügyes apró újítások

− A hangulat néha hibádzik
− Nincs igazi nagy újítás benne

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3,5 GB HDD, DVD-ROM

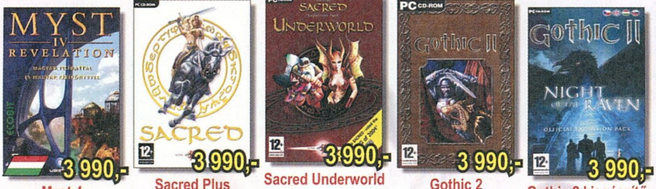
Panzers	91%
Afrika Korps	83%
D-Day	79%

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

ÚJDONSÁGOK, ÚJ AKCIÓK!

6 990,- Splinter C. Chaos Theory
3 990,- C&C Generals Deluxe
3 990,- Armies of Exigo
3 990,- Pacific Fighters


3 990,- Myst 4
3 990,- Sacred Plus
3 990,- Sacred Underworld
3 990,- Gothic 2
3 990,- Gothic 2 kiegészítő

1 290,- Cossacks Back to War
1 290,- Blitzkrieg
1 290,- American Conquest
1 290,- Divine Divinity
3 990,- Beyond Divinity
2 990,- Silent Hill 3

990,- Shadow of Memories
1 990,- Kill Switch
1 990,- Dead to Rights
1 990,- Streets Racer 2
1 990,- Lego Racers 2
1 990,- Lego Drome Racers

Acélszív HUN....1 990
Act of War dvd....5 990
Afrika Korps vs DR HUN .3 990
Age of Empires Gold....1 990
Age of Wonders 2....2 490
American Conquest....1 290
American C. Fight Back ..1 290
Amiga Classics....1 990
Apocalyptica....990
Arcanum....990
Armies of Exigo HUN....3 990
Army Men: Sarge's War....990
Atlantis Evolution HUN ...6 990
Aura....990
Autocracy pakk (4 játék) .1 990
Axis and Allies....5 990
Átok - Izisz szeme HUN ...1 990
Bad Boys 2....1 990
Bard's Tale dvd....7 990
Battlefield 1942....3 990
Battlefield 2 dvd....11 990
Beyond Divinity....3 990
Beyond Good & Evil....2 490
Big Mutha Truckers 2....5 990
Bionicle....3 990
Blitzkrieg....1 290
Blitzkrieg: Barbarossa....2 990
Blood Omen 2....990
Breed....1 290
Brothers in Arms dvd....9 990
C64 Classics....1 990
C&C Generals Deluxe....3 990
Call of Duty "év játéka" ...7 990
Call of Duty Deluxe....12 990
Capitalism 2 HUN....990
Carmageddon TDR 2000 990
Chaos League....3 990
Chaser HUN....1 990
Chronicles of Riddick....6 990
Claw....990
Close Combat First to F ..7 990
Codename Panzers HUN.4 990
Cold Fear....7 990
Colin McRae Rally 04....2 490
Colin McRae R. 2005 dvd 7 990
Conflict Desert Storm 2....990
Cossacks....1 990
Cossacks Back To War ...1 290
Cossacks 2....7 990
Cross Racing Ch. HUN 4 990
Crusader Kings....1 990
D-Day HUN....3 990
Dark Fall 2: Lights Out 1 990
Dead to Rights....1 990
Delta Force Xtreme....6 990
Demon Stone dvd....3 990
Deus Ex....1 990
Devastation....1 990
Diablo....990
Diablo 2 + Lord of Destr. .3 990
Divine Divinity....1 290
Disney játékok, /-től....990
Doom 3....6 990
Doom 3 Resurrect. of E...7 990
Drakula 2 HUN....990
Driver....1 990
Driver 3 dvd....5 990
Dungeon Lords....6 990
Dungeon Siege....2 490
Egypt 3 HUN....3 990
Emperor: Rise of M. K. 2 990
Empire Earth HUN....1 990
Empire Earth kieg. HUN ..1 990
Empire Earth 2 HUN....9 990
Enter The Matrix dvd....3 990
Etherlords HUN....990
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2....1 990
Everquest 2 dvd /online ..7 990
Evil Genius....6 990
Fantastic Four dvd....9 990
Far Cry dvd....3 990
FIFA 2004....3 990
Fire Captain HUN....5 990
Fire Chief HUN....990
Flight Simulator 2004 ....12 990
Ford Racing 2....1 990
Freedom Force vs 3rd R..7 990
Freelancer....2 490
Full Spectrum Warrior....3 990
Gangsters 2....990
Gorky Zero HUN....1 990
Gorky Zero Aurora HUN ..1 990
Gothic 2....3 990
Gothic 2 kiegészítő....3 990
Grand Prix 4 dvd....3 990
Grand Prix Legends....990
Grand Theft Auto....990
Grand Theft A. London....990
Grand Theft Auto 2....990
GTA San A. limited dvd .11 990
Great Escape....990
GTR (FIA GT Rac.) HUN...9 990
Ground Control 2 HUN 2 990
Guild Wars /online....7 990
Gunship....1 990
Gyűrűk U: Király vissza...3 990
Gy.U.: Harc Középf.dvd.12 990

Half-Life....1 990
Halo....5 990
Hard Truck HUN....990
Harry Potter Bölcsek k. ...3 990
HP 2 Titkok kamrája....3 990
HP 3 Azkabani fogoly....3 990
Hearts of Iron 2....9 990
Heaven and Hell....1 290
Heavyweight Thunder....1 990
Heroes of Might & M. 2....990
Heroes 3 Complete....1 990
Heroes 3 Essential HUN..1 990
Heroes 4 Complete HUN .4 990
Hitman 2....2 490
Homeworld 2 HUN....2 990
House of the Dead 3....4 990
Hulk....2 990
IGI 2....2 490
IL-2 Sturmovik....1 990
IL-2 Forgotten Battl HUN.2 990
Imperial Glory....9 990
Imperium Galactica 2 HUN.990
Inkvizíció HUN....990
Italian Job....990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
Jeanne D'Arc HUN....5 990
Juiced....7 990
Jurassic Park Op. Gen. ...2 990
Kelták királya HUN....1 990
Kill Switch....1 990
King of the Road.... 990
Knights&Merch. 2 HUN ...1 990
Korea: Forgotten C HUN .1 990
Lego játék 17 féle, /db 1 990
Lego Star Wars....7 990
Légió HUN....990
Lock On.... 2 490
Madagascar....9 990
Mahjongg Master 5....1 990

Medal of Honor....3 990
Medal Pacific Ass., dvd. 11 990
Medieval Lords HUN....7 990
Men of Valor....6 990
Midtown Madness 2....2 490
Might and Magic 7....990
Might and Magic 9....1 990
Monopoly Tycoon....1 990
Mortal Kombat 4....990
Motocross Madness 2....1 990
Myst 4 dvd,HUN....3 990
Myst URU Ages beyond. .2 490
Nagy Balhé HUN....990
Nagy Sándor, a hódító....2 490
Need for Speed Porsche .1 990
NFS Hot P. 2 +NBA 2003 .2 990
NFS Underground....3 990
NFS Underground 2....11 990
Nexus HUN....6 990
No Man's Land....1 290
Outcast....1 990
Pacific Fighters HUN....3 990
Painkiller....2 490
Painkiller:Battle out of 3 990
Painkiller csomag....4 990
Panzer Elite Special Ed. ..1 990
Pharaoh + Cleopatra....1 990
Pirates! (Sid Meier)....3 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon HUN....1 990
Pokoli Szomszéd. 2 HUN.5 990
Port Royale 2 HUN....7 990
Postal 2 HUN....1 990
Prince of Persia Sands....2 490
Prince of P. Warrior With 6 990
Pro Evolution Soccer 3 ...2 990
RS3 Raven Shield Gold ...2 490
Rally Trophy HUN.... 990
Return To Castle Wolf. E.3 990

Richard Burns Rally....3 990
Rise of Nations....6 990
Road to Fame HUN....1 990
Robin Hood: Defen.HUN .1 990
Rollercoaster Tycoon 3 ...5 990
RPM Tuning HUN....1 990
Runaway HUN....1 990
Rune....990
Sacred Plus....3 990
Sacred Underworld....3 990
Screamer 4x4 HUN....990
Serious Sam Gold....1 290
Settlers 5....9 990
Settlers 5 kiegészítő....4 990
Severance....990
Shadow of Memories....990
Shadow Ops Red M. dvd.3 990
Sherlock Holmes ezüst f. 3 990
Silent Hill 3 dvd....2 990
Silent Hunter 3 dvd....9 990
Simpsons Hit & Run....2 990
Sim City 4....3 990
Sims 1 Deluxe....7 490
Sims 1 kiegészítők, /db ...4 990
Sims 2 HUN, dvd....12 990
Sims 2 Egyetem HUN....7 490
Sinbad....3 990
Singles HUN....4 990
Soldier of fortune 2 gold .3 990
Soliders of Anarchy HUN 1 990
Soldiers: Heroes of... ....2 490
Soul Reaver 2....990
Space Colony....990
Space Hack HUN....3 990
Spellforce....2 990
Splinter Cell....1 990
SC Pandora Tom. HUN 3 990
SC Chaos Theory dvd....6 990
Starcraft és Brood War....1 990

Star Wars Galaxies pakk .7 990
Star Wars Jedi Academy .3 990
Star W. Republic Comm. .9 990
Streets Racer 2: Fast Dr. .1 990
Stronghold 2....7 990
SWAT 4....9 990
S.W.I.N.E. HUN....990
Syberia HUN....990
Temple of Elemental Evil 3 990
Terminator 3....1 990
Thief 2....990
Throne of Darkness....990
TOCA Race Driver....2 490
TOCA Race Driver 2 dvd .4 990
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tony Hawk's Undergr 2...7 990
Top Spin....3 990
Trackmania HUN....3 990
Trackmania Sunrise HUN 7 990
Unreal 2....3 990
Unreal Tourn. 2004 dvd ...3 990
Urban Freestyle Soccer...1 990
V-Rally 3....3 990
Vampire Bloodlines....3 990
Victoria....1 990
War of the Ring....2 990
Warcraft 3....3 990
Warcraft 3 Frozen Thr....2 990
Warlords 4 HUN....1 990
Wings of War dvd....1 490
Wizardry 8....990
World of Warcraft /online. .Hívj
WOW 60 napos card....Hívj
Worms 2....990
Worms Battle Pack....3 990
Xpand Rally HUN....2 990
XIII - HUN....1 990
Zeus+Poseidon....1 990
Zoo Empire HUN....5 990

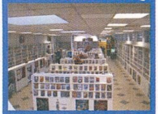
Szoftver Áruház

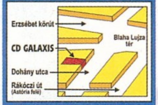
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig





Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!

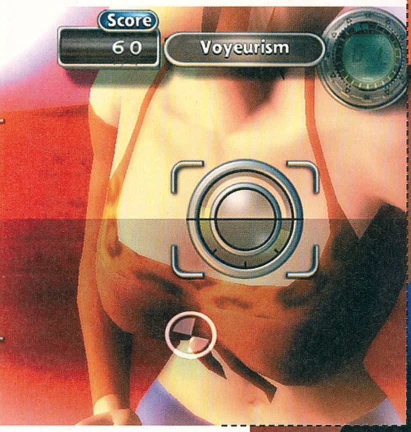
0-24h, egész nap Online, friss terméinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

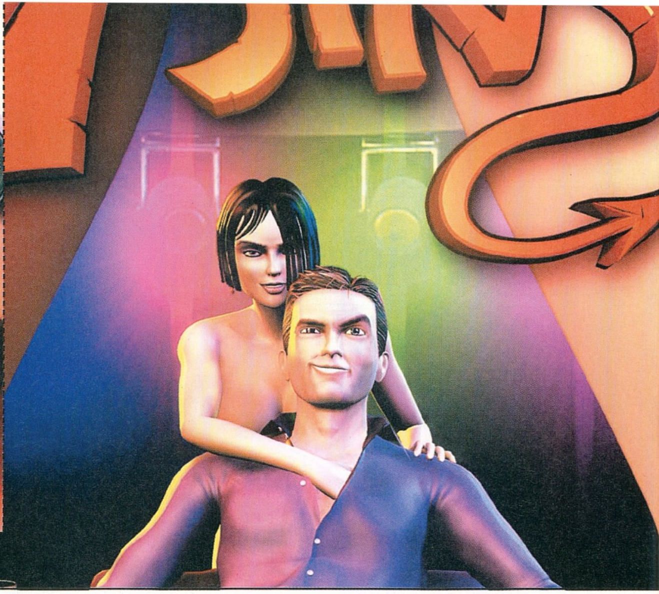
ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. További információk honlapunkon olvashatóak Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók





7 SINS

irta · Flatline

fejlesztő > monte cristo games kiadó > digital jesters web > www.7sins-game.com

A párizsi székhelyű Monte Cristo Games hajlamos magát Franciaország vezető játékfejlesztői/kiadói csoportjaként jellemezni. Még ha ez erős túlzás is (mert ha ők vezetnek, akkor mit csinál például a Ubisoft...!), az biztos, hogy a '95-ben alapított cég a korai évek nagyüzemi tycoon- és gyerekjáték-gyártása után szépen összeszedte magát (nem kis mértékben a magyar Platoon, D-Day és Afrika Korps kiadásának köszönhetően).

A Digital Jesters eddig nem tartozott azok közé a kiadók közé, amelyek folyton olyan nagy nevekkel jelennek meg, amik azonnali kasszasikerként könyvelhetők el. Logikus is, hiszen alapítói csak nemrég verbuválódtak össze a CDV angol hálózatának néhány tagjából. Minden játékuk rendhagyó a maga módján, ami még nem is lenne baj, hiszen a piac szomjazza az újításokat – azonban nem mindig lehet jó helyre nyúlni. Ez is jelzi a vezető játékkiadók bejáratott márkanevekre és folytatásokra alapuló, nem véletlenül forszírozott biztonsági játékos hozzáállását. Mielőtt elkezdenétek izgulni, hogy hű de jó, akkor most a digitális bohócok biztos valami hatalmasat durrantottak a 7 Sinsszel, gyorsan le kell hűtenem a kedélyeket, mert korántsem erről van szó. Lássuk hát, mi fán terem a hét főbűn!

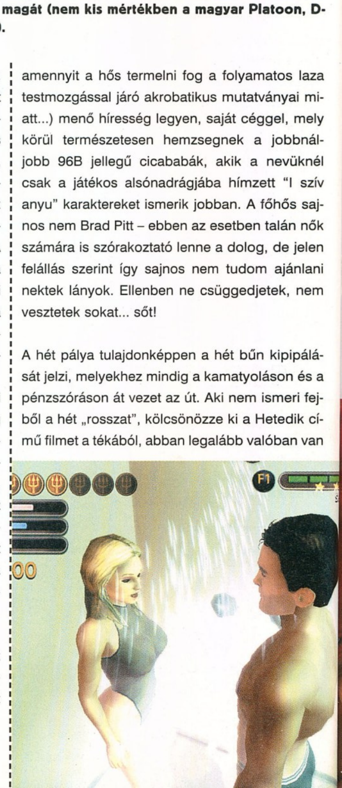
De hol van Brad Pitt?

Már a játék neve is hasonlít a Simsre, talán nem is véletlenül. Nem elég, hogy a nagynevű testvér megjelenése óta minden fejlesztő kacérkodni kezdett a gondolattal, hogy megpróbálják lekoppintani – a szörnyű az, hogy sokan meg is tették. Öt évvel az első Sims után most gyakorlatilag pont ugyanazokat a jeleket lehet felfedezni, mint anno a Sim-klónok esetében, azaz a hangyaboly-szimulátortól kezdve a börtönépítő játékig minden született az alap városmenedzser Sim Cityből, bármennyire rétegjátéknak tűnt egykor. A 7 Sins a Sims klónjaként szintén egy réteget céloz meg: a tesztoszteron-túltengésben leledző, 18 év feletti felnőtt közönséget. Naiv copfos szőke kislány lennék nyalókával a kezemben, cérnavékony hangon kérdezgetve, hogy „de miért csak felnőtteknek szóóól?", ha nem lennék tisztában vele, hogy a szex eladható, sőt konkrétan a legeladhatóbb dolog, mióta csak létezik. A Leisure Suit Larry legutóbbi, botrányos epizódja és a Singles fülledt erotikával teletömött részei óta már mindenki tisztában van ezzel, és a Digital Jesters fejesei is úgy gondolták-gondolják, hogy harapnának picit az ilyen játékok piacának egyre nagyobb tortájából.

A játékmechanika nélkülöz szinte mindent, ami miatt rá lehetne sütni a „játék" szót: gyakorlatilag pont annyira bugyuta és egyszerű klikkelgetéstengerből áll az egész, mint minden más hasonló kaliberű játék. A kezelőfelület, a karakterek, azok mozgása, a helyszínek kidolgozottsága, az irritáló értelmetlen gagyogás, mind-mind rémisztő mértékben hasonlít a Simsre. Ígérem, többet nem említem a hasonlóságokat – ha veszitek a fáradtságot, és belelesetek a produktumba, úgyis látni fogjátok, miért gondolom így...

A főhős feladata, hogy piti eladóból a játék hét epizódjának végigküzdése árán (nos, ez a küzdelem talán kissé kevesebb izzadsággal jár, mint amennyit a hős termelni fog a folyamatos laza testmozgással járó akrobatikus mutatványai miatt...) menő híresség legyen, saját céggel, mely körül természetesen hemzsegnek a jobbnál-jobb 96B jellegű cicababák, akik a nevüknél csak a játékos alsónadrágjába hímzett "I szív anyu" karaktereket ismerik jobban. A főhős sajnos nem Brad Pitt – ebben az esetben talán nők számára is szórakoztató lenne a dolog, de jelen felállás szerint így sajnos nem tudom ajánlani nektek lányok. Ellenben ne csüggedjetek, nem vesztetek sokat... sőt!

A hét pálya tulajdonképpen a hét bűn kipipálását jelzi, melyekhez mindig a kamatyoláson és a pénzszóráson át vezet az út. Aki nem ismeri fejből a hét „rosszat", kölcsönözze ki a Hetedik című filmet a tékából, abban legalább valóban van



Úgy nézem, a "Ne paráználkodj!" parancsolat jön...

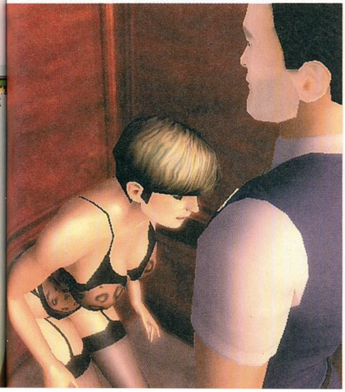
Brad Pitt, a játék szempontjából hasznos információk mellett. (Jelzem: a filmnek semmi köze a játékhoz, de attól még hasznos párosítás...)

Szabadság - szeretem?

Nincs szabadság. Ez nem azt jelenti, hogy végig kell flörtölni egy életet minden pihenő nélkül (amikor az maga a pihenés manapság...), hanem azt, hogy a játék messze nem enged annyi választást és szabad kószálást a játékosnak, mint amennyi elvárható lenne egy ilyen küldetésválasztós 3D-s kalandban. Azon kívül, hogy épp melyik hölgyeményt szeretnénk befűzni, nem igazán választható más, csupán korábbi helyszínekre mehetünk vissza – ezzel esetlegesen más hatásokat érve el az adott szereplőkre. (Mondjuk két marékkal több pénzzel megyünk vissza az egyik luxusbébihez, aki addig hallani sem akart a főhős mellszőrzetének cirógatásáról...)

Azért, hogy egy kicsit nehezebb legyen a játékos dolga, a fejlesztők úgy gondolták, érdemes betenni a játékba három tényezőt, melyek negatívan befolyásolják ténykedésünket. Először is, ha sokat tartózkodunk szexi lánykák körül, a popsi ikonnal jelzett tulajdonság (a szexéhség) nőni fog – ami telítettség esetén azt vonzza magával, hogy a hős a kaktuszt is meghágja. Tudjátok: lyuk-lyuk, csak a keret más... Ez persze senkinek sem fog tetszeni a környéken; jöhet is a vidám load game. A másik két indikátor a félelem és a barátságosság. Ha nem szólhatunk be kedves nőknek, hogy sírjanak miattunk, ha nem vizelhetünk bele a főnökünk kávéjába, hogy elégtételt vegyünk sérelmeikért, idegösszeroppanást, vagy dührohamot kaphatunk. Szerencsére nem kell sokat foglalkozni velük, adott esetben mindig lehetőség lesz csillapítani, azaz biztonságos szinten tartani őket.

És szóljon ezerrel a Rammstein: "Bück dich, befehl ich dir, wende dein Antlitz ab von mir..."



„Nagy divat mostanában a Sims játékmenetét pikáns témákkal ötvözni - a 7 Sins csak egy újabb félresikerült próbálkozás"

A flörtölés viszonylag leegyszerűsített valós életbeli modellen alapul, nem is vártam sokkal többet. Mindegyik nőnél megvan az első megismerkedési fázis, amikor még sem illik a szoknya alá nyúlni, nem érdemes a dekoltázst bámulni – aztán a későbbiekben ennek kifejezetten örülni fognak. Nem tudom ugyan, honnan vették a fejlesztők azt az ostobaságot, hogy két nyaklánc és három parfümesszencia bőrre kerülése után minden nő azonnal felszabadult, szexéhes bestiává válik, és más vágya sincs, mint növényt dugványozni a kertben... Mindenesetre a játékban ez működik és azon felül, hogy sok páciensnél egyszerűen a szerencse, avagy a próbálkozások tömkelege hozza meg a sikert, nincs is túl sok gondolkodási lehetőség. Előre meghatározott cselekedetekből kell választani mindig – aztán vagy összejön, vagy nem. Még segítséget is kap a főhős azzal kapcsolatban, hogy következő áldozata milyen irányban érdeklődik.

Rengeteg hölgy van a játékban: van aki csúnya, van aki szép, bár inkább utóbbi a jellemző. Vannak menedzserek, harcművészet-oktatók, a belső egyensúly keresésében remekelő távol-keleti mesterek, harcias babák, azaz minden, ami a való élet görbe tükrén át egy játékba belesuvasztható. Ha gazdag egy nő, természetesen unatkozik és minden áron félre szeretne lépni; ha sikerre vágyik, bárkivel összefekszik az előrejutás érdekében, ha pedig sikeres, akkor az idegösszeroppanást próbálja elkerülni és barátokat akar szerezni, mert őt senki sem szereti... Logikus, nem? A Larry Magna Cum Laude-ből megismert minijáték-hegyek itt is visszatérnek. Más formában, ugyan, de ugyanaz a bugyuta időhúzás az értelmük csak, mint a konkurens cicimutogató játékban. Érdekes, hogy teljes meztelenséget sohasem mutat a 7 Sins, sok mindent a játékos fantáziájára bíztak a készítők...

Mellplasztika verdikt

A grafika átlagos, lassan kezdem azt hinni, hogy a Sims motornak van valami butított változata, ami licencelhető, mert egykutya az összes hasonló kaliberű játék (valaki vonja meg két hétig a nyalókáim, ha esetleg tényleg így lenne és nem jártam utána...). Nemrég volt szerencsém tesztelni az ER-t – az is pont ugyanilyen volt. A babák modellezése nem túl szögletes, nem is túl kerek, ellenben még mindig úgy mozognak sok esetben, mint akik most érkeztek porckorongsérv-műtétről (a pasikról nem is beszélve). Amíg a fejlesztők nem fektetnek több pénzt a motion capture-be, vagy az animátorokba, és nem szereznek valódi szinkronszínészeket a dialógusok rögzítéséhez, addig csupán komolytalan, még csak nem is szórakoztató játékról lehet szó erotikus témában. A háttérzene a játék csúcspontja, minden helyszínen a megfelelő dallamok szállnak a levegőben, legyen az sztriptízbár, vagy irodai környezet.

Ha nem lenne ennyire sekélyes és elnagyolt a 7 Sins, akkor talán-talán, hosszú polírozgatás után esetleg szórakoztató játék is válhatna belőle – de így nem. Csak azoknak ajánlom, akiknél valamiért kikötötték a felnőtt szórakoztatásra létrehozott kábelcsatornákat...

Seven Sins

grafika	16/25
zene	10/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	6/15

47%

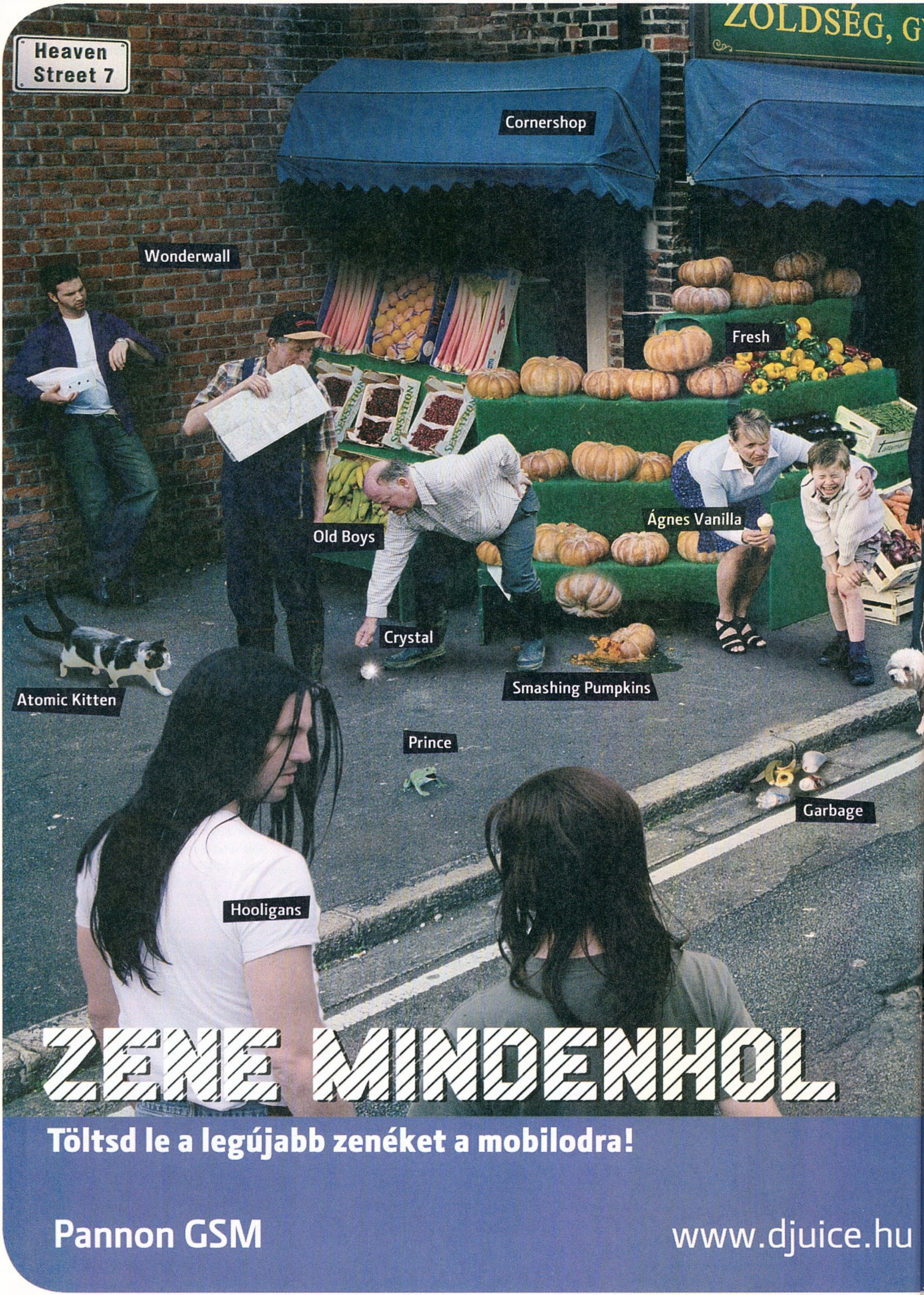
PC GURU index 2/5

+ Néha vicces
+ Nem csak szőkék vannak benne...

− Minden szinten szinte minden

Singles 2	69%
Guy Game	39%
ER	73%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

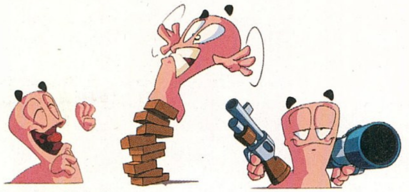


Heaven Street 7
Cornershop
Wonderwall
Fresh
Old Boys
Ágnes Vanilla
Crystal
Smashing Pumpkins
Atomic Kitten
Prince
Garbage
Hooligans
ZENE MINDENHOL
Töltsd le a legújabb zenéket a mobilodra!
Pannon GSM
www.djuice.hu

Bármerre nézel, neked is a zene jut eszedbe mindenről? Énekesek, együttesek, előadók mindenhol… A djuice-szal a mobilod igazi zenegéppé alakulhat át. A djuice zene szolgáltatás segítségével letöltheted a legjobb zenéket a mobilodra. A wap.djuice.hu oldalon emellett zenei háttérképeket, képernyővédőket és csengőhangokat is találsz. A letölthető zenei tartalmak és a letöltéshez szükséges GPRS adatforgalom díjköteles. Részletek a Pannon GSM bemutatótermeiben, illetve a Pannon Partnereknél.
Telefonos ügyfélszolgálat: 1220.

Élj vele

djuice®



Jönnek a férgek

WORMS 4 MAYHEM

írta · Sasa

Lehet valami freudi abban, hogy az ember fia szeret kukacokkal játszani... A szuperbirka és a betonszamár lelki hátterét inkább hagyjuk.

fejlesztő > team 17 **kiadó >** codemasters **web >** www.wormsmayhem.com

A brit Team 17 a '90-es évek meghatározó fejlesztőstúdiója volt. Az Amiga-korszak egyik legkedveltebb csapata olyan nevekkel ajándékozta meg a játékosokat, mint az Alien Breed, az Assassin, a Body Blows, a Project-X, a Superfrog – és persze a Worms sorozat. A PC-s korszak beköszöntével azonban már sajnos nem sok babér termett az egykori hősöknek; mára a Worms maradt az egyetlen működő márkaneve a cégnek.

Az első, még 2D-s Wormsok megjelenésekor nagy rajongója voltam a sorozatnak, egészen 2001-ig, amikor is Stöki a Worms World Party megjelenésekor beviharzott a szerkesztőségbe és kizárólag a ninja rope használatával mindenkit rettenetesen porig alázott. Ott helyben megfogadtam, hogy soha többé nem ülök a Worms elé, ám a 3D-s verzió megjelenésekor éreztem, hogy újra eljött az én időm – ugyanis az új epizódokban a ninja rope szerepe jócskán lecsökkent (funkcióját leginkább a jetpack vette át). Közös erővel annak rendje és módja szerint el is páholtuk az elbizakodott bajnok Stökit, de jómagam a siker ellenére sem éreztem magam igazán kényelmesen magam a 3D-s Worms-világban. Nehézkesen szoktam meg az új irányítást, kevésbé éreztem a távolságokat, és egyre jobban zavartak a robbanások után a levegőben maradt törmelékdarabok (a vegyes nemzetközi fogadtatást elnézve nem is voltam egyedül ezekkel a nyavalyáimmal). A Mayhem megérkeztekor szkeptikusan ültem a monitor elé, ám néhány perc játék után ismét rá kellett döbbennem, hogy a Worms minden hibája és egyszerűsége ellenére még mindig az egyik legszórakoztatóbb többszereplős játék.

Egy újszülöttnek minden vicc új

A Worms 3D-vel való rövid ismeretségem valamint a legutóbbi, Under Siege című epizóddal szemben fennálló abszolút érdektelenségem után leesett állal szemléltem az első bevetés (Quick Battle) során bekövetkezett eseményeket. Hatalmasakat röhögtem az elhajítható nagymamán, aki az ellenség közelébe totyog majd ott levegőbe röpít mindenkit, sikongattam a Kövér Gyermek fedőnéven futó szőnyegbombázó hadműveleten, ahol az ellenséges kukacokra a repülőgépből nem bombák, hanem egy rémült tekintetű csíkospólós dagadt kölök zuhan, felbecsülhetetlen károkat okozva élőlénynek és tereptárgynak egyaránt – és persze jókat kacarásztam a kukacok bohókás megjegyzésein. Legnagyobb sajnálatomra a régi, 2D-s Wormsokkal ellentétben a Mayhemből száműzték a magyar nyelvű szinkronhangokat, így kénytelen voltam beérni az angol nyelv különféle történelmi korszakokhoz és kultúrákhoz visszanyúló (western, boogie és hippi korszak stb.) beszólásaival.

A Worms 3D megjelenése nem csak a 3D világának végérvényes eljövetelét, és az ebből törvényszerűen fakadó játékmenetbeli újdonságok (FPS nézet, forgatható játéktér stb.) bemutatkozását jelentette. A 3D-s környezetnek köszönhetően ugyanis nagyobb teret kaptak a designerek is, akik élve a környezet adta lehetőségekkel, új, egymástól, és a régiektől gyökeresen eltérő taktikákat megkövetelő játékmódokat ötöltek ki. A

Készül a verhetetlen, és meglepően élethű PC Gurus kukac-csapat

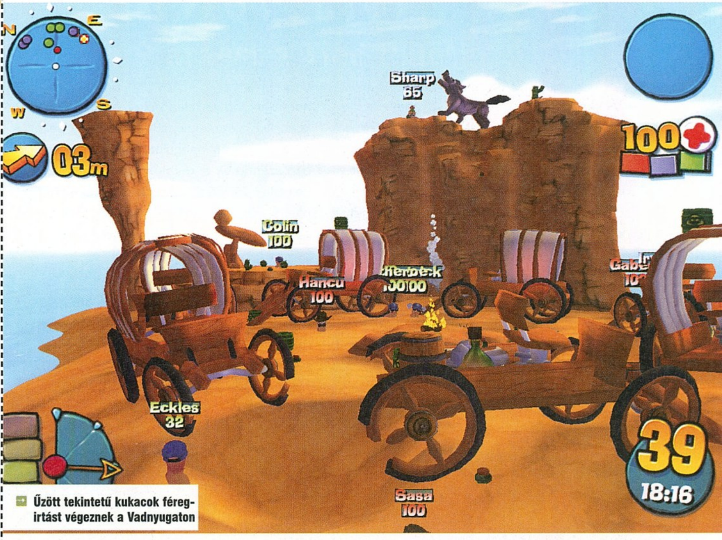
Mayhemben a szokásos Deathmatch mellett megmérettethetünk például Homeland módban (két, egymástól távol helyezkedő bázisról indítjuk csapásainkat), a Destruction névre keresztelt, egymás bázisainak földig rombolásáról szóló mókában, a Statue of Defend játékmódban (a cél az ellenfél szimbólumának megsemmisítése), és Survivor módban, ahol egyszerre oldalanként csak egy-egy kukac néz farkasszemet egymással. A többszereplős játékmódok mellől természetesen nem hiányozhat a Worms 3D-ből már megismert sztori és kihívás mód sem – ám ezek szabályrendszere és felépítése teljesen megegyezik az elődben tapasztaltakkal. A lehetőségek tehát kibővültek, a játékot körüllengő vidám hangulat, és az önfeledt játék élménye azonban hál'istennek megmaradt.

Szabd testre a kukacaidat

A Mayhem tulajdonképpeni egyetlen, igazi jelentőséggel bíró újdonsága a kukacaink és azok fegyverarzenáljának testreszabhatóságában rejlik. A kukacok esetében a Sims 2-höz hasonló módon megváltoztathatjuk azok frizuráját, fejfedőit, választhatunk nekik szemüveget, bajuszt, kesztyűt stb. – majd ha ezzel megvagyunk, az új hangulattal bíró kreatúráinkhoz igazíthatjuk azok nyelvezetét is. A testreszabható kukacokat ezután csapatba rendezve természetesen azonnal bevetésre küldhetjük.
A dolog működik: a szerkesztőségben vívott küzdelmeink első néhány percében csupán a fegyver bevetése előtt kivégezheti az ellenfél kukacait.

Venni vagy nem venni – ez itt a kérdés

Ha szeretted a Worms-szériát, a Mayhemet biztosan nem fogod kihagyni, hiszen ha olyan so-



Üzött tekintetű kukacok féreg-irtást végeznek a Vadnyugaton

kukacaink látványának hatására szakadtra röhögtük magunkat. Képzeljétek el, amikor az én westernkalapos, kackiás bajuszú, fekete kesztyűt viselő férgeim a 3D-s mozifilmek megtekintésére alkalmas piros-zöld szemüvegben felsorakoztak Grath háborús sityakot viselő, mátrixos napszemüveget viselő kukacaival szemben…

A hangulat fokozása érdekében azonban nem csak kukacainkat, hanem azok csodafegyvereit is átalakíthatjuk. Először el kell döntenünk, hogy a szuperfegyver kilőhető, eldobható, vagy bombaként ledobható legyen, majd ezt követően be kell állítanunk a lövedék paramétereit (a sebzés mértéke, mérgezzen-e vagy sem, becsapódáskor azonnal robbanjon, vagy pattanjon még néhányat stb.). A beállításoknál csak arra kell figyelnünk, hogy a fegyver erősségét jelző műszer mutatója ne lengjen ki a piros tartományba, ugyanis ebben az esetben nem vethetjük be a fegyvert. Jómagam egy repülőgépből kidobható, hatdarabos kiscica-szőnyegbombát fabrikáltam, akik hangos nyávogást követően szenderültek nyugovóra a detonációt követően…

Fontos megjegyezni, hogy ezek a szuperfegyverek meccsenként csak egyszer, és csak bizonyos mennyiségű kör elteltével vethetők be – azaz ha valaki ügyesen játszik, már a rettegett kat nem is, de annyi pluszt biztos ad a sorozathoz amennyit az eddig megjelent epizódok nyújtottak. Ha esetleg eddig kizártad magad a kukacok viadalából, akkor is nyugodtan tegyél egy próbát barátaiddal vagy családoddal – természetesen kizárólag egymás ellen, nem pedig az általában arcátlanul csaló gépi ellenfelekkel –, és az ott tapasztaltak alapján döntsd el, hogy a szürke unalmas hétköznapokat, vagy a hasfalszaggató, aput-anyut-cimborákat lezúzó délutánokat választod. Azt hiszem, a válasz ezek után már egyértelmű…

WORMS kézikonzolon

Ahogy az várható volt, a legújabb generációs kézikonzolokon is hamarosan megjelenik a Team 17 remeke. A Nintendo DS-en és Sony PSP-n még idén megjelenő játék a rajongók legnagyobb örömére a klasszikus 2D-s időkbe repít vissza minket.

A handheld Worms verzió természetesen támogatni fogja a vezeték nélküli többszereplős játéklehetőséget, de hogy a PSP online lehetőségeivel élhetünk-e majd, arról egyelőre mélyen hallgatnak a fejlesztők.

A DS és PSP verzió irányításában és képi világában némileg különbözik majd egymástól. Míg előbbi az érintőképernyő használatából fakadóan könnyebben kezelhető, utóbbi a hatalmas képernyőnek és az erősebb hardvernek köszönhetően átláthatóbb és szebb lesz.

Worms 4 Mayhem

grafika	20/25
zene	10/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15

81%

PC GURU index 4/5

+ - Még mindig vicces
- Testreszabható kukacok
- Konfigurálható fegyverek

− - A testreszabhatóságon kívül nincs benne sok újdonság

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Worms 3D	82%
Forts Under Siege	74%
Worms Armageddon	88%

Továbbra sem igazi Settlers, de legalább folytatódik

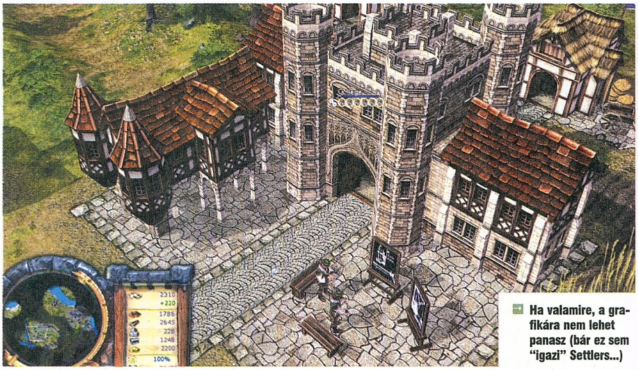
THE SETTLERS REALM OF FOG

írta · Sasa

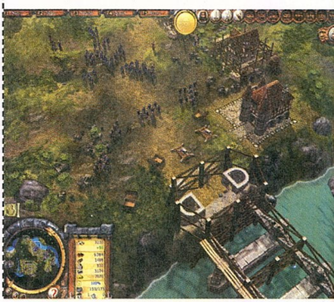
fejlesztő > blue byte **kiadó >** ubisoft **web >** www.thesettlers.com

A Ubisoft tulajdonában levő Blue Byte stúdiót 1988-ban Thomas Hertzler alapította. Az azóta többször átalakult csapat nevéhez fűződik a legendás Battle Isle sorozat, a nagy sikerű Incubation, valamint a több mint 5 millió példányban elkelt Settlers széria, amelynek alaposan átalakult ötödik része, a Heritage of Kings idén került a boltokba.

Az 1993-ban Amigára megjelent első Settlers óta a sorozat rajongója vagyok. A bűbájos világ, a telepesek nagyszerű animációi és a felépített városokban zajló élet vidám szimulációja mindig magával ragadott. A sorozatra jellemző képi világ és a játékmenet az ötödik részben azonban megváltozott így 15 perc játék után úgy döntöttem, nem hagyom magamban összerombolni a Settlersekről kialakított képet így a tesztelést ügyesen Stökire bíztuk. A kiegészítő lemez csábításának azonban már nem tudtam ellenállni...



Ha valamire, a grafikára nem lehet panasz (bár ez sem "igazi" Settlers...)



Semmi sem a régi

Nagy várakozásokkal ültem le az expanzió elé, bíztam benne, hogy a készítők tanultak az alapjáték hibáiból, és megpróbálnak visszakanyarodni az első négy rész által lefektetett útra. Legnagyobb sajnálatomra azonban a Blue Byte-os srácoknak eszük ágában sem volt változtatni az új koncepciójukon – meg kellett hát barátkoznom az új látványvilággal és a megváltozott mikromenedzsmenttel amely középutat képez a régi Settlers és az Age of Empires sorozat termelési rendszere között.

A küldetések előrehaladtával sikerült belemelegednem az új mechanizmusba, ugyanolyan lelkesen építgettem városaimat és vertem vissza az ellenfeleimet, mint 12 évvel ezelőtt – ám a varázs, mely akkor akár 10-12 órára is a monitor elé szegezett, most nem kapott el. Hiába kerestem a böllér háza előtt dagonyázó disznókat, a horgászni induló telepeseket, vagy a hatalmas lapátjával a kemencénél szorgoskodó péket. A megannyi apró hangulatelemet teljes egészében száműzték a készítők. S hogy mit kaptunk helyette? Az elődöknél sokkal jobban használható harcrendszert, és hősöket, akiknek speciális képességei nagy segítésünkre lesznek majd.

Újdonsült régiségek

A kiegészítő lemez beharangozott újdonságait a telepesek rajongói valószínűleg szkeptikusan fogadják majd, hiszen azok nagy részével már találkozhattunk valamelyik epizódban – azonban akik a Heritage of Kingsszel kapcsolódtak be a sorozatba, minden bizonnyal kitörő lelkesedéssel fogadják ezeket. Az első és legfontosabb újítás a hidak építésének lehetősége. Ezek legnagyobb előnye (amellett, hogy eddig elérhetetlennek tűnő területeket is meghódíthatunk) abban rejlik, hogy aránylag könnyű bevédeni őket, elpusztításukra viszont csak az ugyancsak újonnan debütáló tolvaj képes. Emellett újdonsült egységünk képes elcsaklizni az ellenség nyersanyagállományát, hatástalanítja a bombákat és a hidak mellett simán levegőbe repíthet stratégiailag fontos épületeket is. A tolvaj mellett újra itt a felderítő, aki a nyersanyagforrások felkutatása mellett jelzőfáklyák lerakására is képes. Amíg a tűz ki nem alszik, az adott terület látható előttünk. A kiegészítőnek köszönhetően tovább növelhetjük hadseregünk harci erejét is. A szokásos erősebb páncélzat és nagyobb tűzerő mellett újdonságként üdvözölhetjük a könnyű és a nehéz mesterlövészt, akik pontosabban és távolabbra képesek lőni, mint bajtársaik. Ha már a harci stratégiáknál tartunk, meg kell említenünk a három új hőst is, akiknek speciális képességei (pl. Kala mérgező ködfelhője és Yuki shurikenzápora) nagyban hozzájárulnak a sorsdöntő csaták végkimeneteléhez.

Konklúzió

A Settlers küldetéslemeze ugyan nem ér fel a Blizzard játékok expanzióival, sőt kicsit lesarkítva a dolgokat egy WoW patch-ben általában több újdonság van, mint ebben – ennek ellenére nincs okom a panaszra. A küldetéslemez ugyanis képes volt rávenni arra, hogy újra leüljek a sorozat mellé, s bár a régi Settlers-életérzést nem adja vissza, mégis jól szórakoztam vele.

THE SETTLERS: Realm of Fog

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	10/15

79%

PC GURU index 4/5

\+ Gyönyörű grafika
\+ Az elődöknél jobb harcrendszer

\- Hiányzik a Settlers hangulat
\- Kevés újdonság
\- Egyszerű játékmenet

Minimum gépigény: P4 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD, Heritage of Kings

WC3: Frozen Throne 94%
AoM: The Titans 91%
RoN: Thrones & Patr. 88%

A PC GURU legyen veled...
...minden hónapban!

Előfizetéssel 12 PC GURU mindössze 9 áráért a Tiéd lehet!

Akár **5538 Ft** megtakarítás!

Érdemes előfizetned a PC GURU-ra, mert

- ✓ 20-25% kedvezményt adunk az utcai árhoz képest,
- ✓ minden hónapban legalább egy teljes játékot kapsz,
- ✓ nem maradsz le egyetlen számról sem,
- ✓ nem érint a lap árának emelése!

Így rendelheted meg a PC GURU-előfizetést:

- Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre: PC GURU 1426 Budapest, Pf. 300/39.
- Telefonon: hívd a 06 (1) 888 3421 vagy a 06 (1) 888 3422-es telefonszámok bármelyikét
- Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 (1) 888 3499-es számra
- E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre!
- Interneten: www.itmediabolt.hu
- Személyesen: VI. Budapest, Teréz krt. 47.

☐ Igen, megrendelem a PC GURU következő 12 számát **25% kedvezménnyel** mindössze 16 614 Ft-ért!
☐ Igen, megrendelem a PC GURU következő 6 számát **20% kedvezménnyel** mindössze 8861 Ft-ért!

Név: ....

Postázási cím: ....

Számlázási név: ....

Számlázási cím: ....

E-mail cím: .... Telefonszám: ....

Születési dátum: .... Foglalkozás: ....

Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalás

GURU0509E

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1–3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, kérjük itt jelezd: ☐

"A négy számottevő, a négy az sok, a négyesre irigyek a hármasok..."

FANTASTIC FOUR

fejlesztő > seven studios kiadó > activision web > www.sevenstudios.com

A Los Angeles-i illetőségű 7 Studios csapatát 1999 végén alapították, és bár tagjai nem mondhatók kezdőnek a szakmában, eleddig csak kisebb volumenű bérmunkákat kaptak a nagy kiadóktól. Ők újították fel a Midway klasszikus lövöldözős játékát, a Defendert PS2-re, PC-n pedig a kétes minőségű Charlie's Angels 2 fűződik nevükhöz. Mostani Fantasztikus négyesükkel elindultak az emelkedőn; reméljük a Karib-tenger kalózai 2 alapján készülő új játékuk is legalább ilyen jól sikerül!

Könyvből, filmből, rajzfilmből készült igénytelen tucat-játékátiratokból nem csak a Dunát, de lassan a földkerekség összes folyóját el lehetne rekeszteni. Ez nem a globális felmelegedés okozta apadásra, hanem arra vezethető vissza, hogy ma már a kiadók gyakorlatilag kivétel nélkül minden népszerűnek ígérkező műből kicsikarnak egy játékátiratot – amit aztán a név majd csak elad néhány balga vásárlónak a minőségtől függetlenül is. Az ilyen jellegű játékok közül a közelmúltban talán egyedül a Riddick tudott igazán maradandó élményt nyújtani (ott meg a film volt tré...), a többi átiratnál már akkor örülnünk kellett, ha egy közepes-jó, a rajongókat ideig-óráig lekötő programot vehettünk kézbe. Ha van középkategória a Riddick-féle remekművek és a pár óra kellet-len elütésére alkalmas játéklicencek között, akkor az a Fantasztikus négyes játékátirata. Az itthoni mozikban augusztus 3-tól vetített képregény-mozi Fantastic Fournak nem csak a film-, de a játékváltozata is meglepő módon élvezetesre sikerült (a névtelen fejlesztőcsapat ellenére is!), így nem csak a nyári uborkaszezonnak köszönhetően állja meg helyét.

Egy újabb Hihetetlen család

Akinek esetleg még nem volt szerencséje az igen népszerű Fantasztikus négyes képregényhez, illetve a trükkorgiával tűzdelt mozifilmhez, annak talán nem árt bemutatni a játék főszereplőit, rövid háttértörténetét. A négy fenegyerek űrhajóját egy kísérleti repülés során kíméletlen erejű radioaktív űrvihar találja telibe, melynek a milliárdos kár mellett további mellékhatása, hogy a személyzetet érő sugárzás különleges képességekkel ruházza fel a katasztrófa helyszínén tartózkodókat. Így lesz az expedíciót vezető Reed Richardsból Mr. Fantastic, a gumiember; a gyönyörű Sue Storm kutatóból Láthatatlan Lányka; bátyjából, Johnny Storm pilótából Fáklya, Ben Grimm mindenesből pedig The Thing néven brutális gólemszerű figura.

A szokásokhoz hűen a fejlesztők külső nézetes akciójátékként képzelték el a képregény monitorra vitelét. Mivel ezúttal nem egy, hanem rögtön négy szuperhősről van szó –természetesen valamennyit irányíthatjuk a játék során –, valamint az akciórészeket ügyesen fűszerezték ugrálós és RPG-elemekkel is, az elmúlt évek egyik legjobb és legérdekesebb képregény-adaptációja köszön vissza monitorainkról.

A játék a fő vonulatban a film cselekményeit játszatja el velünk a különböző szereplők és szereplőpárosok között gyakran váltogatva. Emellett számos, a filmben nem látott mellékvágányra is rátévedhetünk – ezeket a mellékes

Képregényből lett film

Bár az első Fantastic Four képregények már 1961-ben megszülettek, csak a '90-es évekre jutott el a technika olyan szintre, hogy megfelelő vizuális szinten vihessék moziv ászonra a négy szuperhős kalandjait. Némi pereskedés után a 130 milliós költségvetésű filmre furcsa módon egyetlen jól ismert színészt se szerződtettek (bár volt szó egy ideig Tim Robbinsról), és némi huzavona után a rendező sem a jól ismert Steven Soderbergh lett, hanem az eddig nem sokat felmutató Tim Story. A filmből egyébként állítólag több jelenetet is megváltoztattak a Hihetetlen családra való túlzott hasonlóság miatt – pedig nyilván nem ők lopták az ötleteket.
Mint megannyi képregény filmváltozatánál (Spider-Man, Hulk, X-men), a Fantastic Four készítésénél is az eredeti füzetek megalkotója, Stan Lee segített be a munkálatokba, sőt, magában a filmben is feltűnik pár pillanatra a nyolcvankét éves mester (egy postás szerepében).

sztoriszálakat az eredeti képregényszerzők közreműködésével, a négyszáz, eddig megjelent F4 füzetből válogatták össze, így a hitelességre a legvérmesebb rajongóknak se lehet panaszuk. Szuperhősökhöz méltóan elsődleges feladatunk a rosszfiúk végeláthatatlan sorainak elgyepálása lesz, aminek alapeszköze a Mortal Kombat-szerű harci kombók szisztémája. Ugyan csak két alap támadás-billentyűnk van, ezekkel meglepően változatos, akár négy-öt részes ütés-rúgás kombinációkat is végrehajthatunk. Ezt kiegészítendő lehetőségünk van az ellenfelek megragadására és falhoz vagdosására, de akár tereptárgyakat is a fejükhöz vághatunk, netán felhasználhatunk egy villanyoszlopot vagy kismotort is a rosszfiúk hatékony csépelésére.

Fáklyából remek lángossütő válna másodállásban

bot- illetve ágyú-irányítására azonban sajnos csak egyszer-egyszer lesz lehetőségünk; kár érte.

A lényeget ügyesen a végére hagytam: a szereplők folyamatosan visszatöltődő speciális energiáját felhasználva különleges támadásokat hajthatunk végre. Susan láthatatlanná válva lepheti meg hátulról ellenfeleit, emellett képes energiasugárral sebezni, fagyasztani, de akár energiapajzsot emelni is. Fáklya nevéhez hűen a tűzlabdás és égetős mutatványokban jeleskedik, derék gumiemberünk pedig karjait, ökleit különböző módokon megnyújtva és bekeményítve képes nyolc napon túl sem gyógyuló sérülések okozására – nem is beszélve az ellenfelet követő aknaszerű fegyveréről.

Bár a támadások és harci kombók többségének megtalálhatjuk a párjait a többi három karakternél, sok van közöttük, ami teljesen egyedi, kivitelezésükben pedig mind igen ötletesek. Egyes karakterekkel alkalmunk lesz minijátékokra is: számítógépek feltöréséhez például Tron-szerűen kell az energiaáramlást biztosítanunk három koncentrikus kör tekergetésével. Elvétve bár, de némi könnyed ugrabugrálós résszel is összefutunk a végigjátszás során – a hangulatosan megvalósított ro-

„Végre egy pozitív csalódás képregény-film-játék műfajban, annyi Spider-Man, Catwoman és Punisher-szintű gagyi után..."

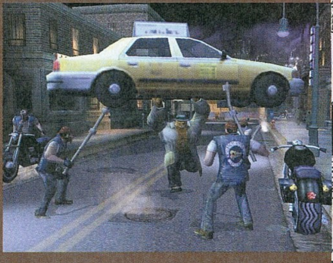
Pontgyűjtő akcióhősök

Bár a pályákon a banditák tömeges gyilkolása, illetve néha valakinek vagy valaminek a megvédése is jó szórakozást nyújt az ügyesen megvalósított harcrendszernek és hangulatos grafikának köszönhetően, a fejlesztők gondoskodtak róla, hogy minden pálya izgalmas legyen többedszeri nekifutásra is, és hogy minden csatának legyen tétje. Ezt a pontrendszer segítségével érték el: minden egyes másvilágra küldött ellenfél után, illetve a különleges kombók végrehajtásáért, valamint kisebb-nagyobb alküldetésekért is hősi pontokat kapunk, amiket a menübe kilépve különböző képregényes extrák vásárlására fordíthatunk, de ezekkel fejleszthetjük karaktereinket is. Ugyan a kombóknak és speciális képességeknek csak három szintjük van, de a pontok fejében jelentősen erősebbé válnak. A hősök közös pontkasszán vannak, ami széleskörű lehetőséget ad különböző irányú fejlesztésekre.

További érdekesség, hogy a másodlagos küldetésekkel ellentétben (melyek csupán pluszpon-

Egészen újszerűen értelmeztük a "fogok egy taxit" kifejezést...

tot adnak) a bónusz opciók teljesítése máshogy nem megszerezhető fejlesztésekkel, például az egész játékra szóló életerő- és energiaszint-növekedéssel jutalmazza a hősöket. Ezeknek a maradéktalan teljesítése a játék messze legnehezebb része. Bizonyos kombófajták tömeges bevitele és a megfelelő hullaszám elérése általában még könnyedén elérhető, de életvesztés nélkül és főleg szűk időkereten belül teljesíteni néhány pályát már piszok nehéz... Nem baj, legalább sok más adaptációval ellentétben van kihívás a játékban – ráadásul a három fokozatnak köszönhetően mindenki megtalálja a neki megfelelő nehézségi szintet is.



Apró figyelmesség a készítők részéről a már említett Képregény-extrák rész, ahol a játékban szerzett pontok segítségével számos képregényborítót, vagy teljes füzetet vásárolhatunk meg, de a szereplők és a főbb ellenfelek rövid életrajzával is megismerkedhetünk – sőt, igen jól sikerült interjúkat láthatunk a film, illetve a játék íróival és főszereplőivel is. A legérdekesebb extrákat a pályákon igen kreatív helyekre elrejtett F4 jelek összegyűjtésével nyithatjuk meg. A

SPIDER-MAN 2

A tavalyi év egyik legsúlyosabb csalódása volt játékfronton a remek popcornmozi átirata: érthetetlenül ostoba, csúnya, élvezhetetlen fércmunka...

54%

hosszú keresgélés megéri az időt és energiát, mert az utolsó menüpontban az eredeti képregény megalkotójával, a Stan Lee-vel ismerkedhetünk meg egy többrészes interjú keretében (hatalmas gonoszság egyébként, hogy néhány interjúrészlet – vélhetően helyhiány miatt – csak a konzolos verzióban kapott helyet). Én először láttam Stant nyilatkozni, és lehengerlően hatott rám hogy a nyolcvanéves legenda mekkora lelkesedéssel beszél képregényeiről, a megszámlálhatatlan anekdotáról nem is beszélve. Kötelező minden képregényrajongónak már csak ezekért is végigjátszania a játékot!

A Fantastic Four konzolátirat mivolta ellenére meglepően jól néz ki! A tereptárgyakon korrekt textúrák feszülnek, szépek a hátterek, a tereptárgyak helyenkénti tükröződését is jól sikerült megoldani. A pályák tereptárgyainak nagy része szétverhető, méghozzá nem is akármilyen fizika mellett: még a könyvek is szépen, valósághűen esnek le a polcokról. A legfeltűnőbb viszont a többi képregényhőshöz képest nagyon jó animáció; a főszereplők nem csak hogy megszólalásig hasonlítanak a film szereplőihez, de a moz-

A szuperhős-kvartett tagjai itt épp civilben

430.

Stan Lee, aki Jack Kirby mellett a legnagyobb név a szuperhősös képregények világában, 1960-ban, amikor már húsz éve foglalkozott képregényírással és rajzolással a Marvelnél, kezdett beleunni a folyton ugyanarra a sémára épülő témákba. Untatta, hogy a fejesek mindig beleszólnak a hősei sorsának alakításába, így már a cégtől való kilépést fontolgatta. Amikor új sorozatra kapott megrendelést, ahol a „nagy újítás" az volt, hogy nem egy szuperhős, hanem egy négy tagból álló csapat a főszereplő, nem igazán lelkesedett a feladatért. Stannek elege volt a magukat szürke kisembernek álcázó maszkos világmegmentő sablonjából, így egyik barátja tanácsa szerint a „készítsd el a képregényt olyannak, amilyennek te szeretnéd – legfeljebb kirúgnak, de úgyis el akartad hagyni a Marvelt" elv mentén alkotta meg új képregényét. Célja az volt, hogy a valódi emberekhez közel álló hősöket alkosson, akik nem valami idegen bolygóról jöttek, mint Superman, hanem a valóságban is elképzelhető baleset folytán (ekkoriban indultak be az amerikai űrhajózás-projectek is) az űrhajójukat ért sugárzás által szerezték képességeiket. Stan lemondott a hősök maskaráiról: a Fantasztikus négyes tagjai nem rejtőzködnek, mindenki által ismert a kilétük. Csapatot, sőt félig-meddig családot alkotnak. A hagyományokkal ellentétben itt a női szereplő sem gyengébb vagy kiszolgáltatottabb, mint a többiek, nem őt kell

folyton megmenteni – Susan egyenrangú tagja a csapatnak, sőt ő az egyik legfontosabb és legsokoldalúbb szereplő.

Stan újításai mindenki legnagyobb meglepetésére szinte letarolták a képregénypiacot. Néhány hónappal később a füzet már „A világ legjobb képregénysorozata" felirattal jelent meg az újságosoknál, a bukdácsoló Marvelt gyakorlatilag ez a sorozat (és a Pókember, szintén Stan Lee munkája) virágoztatta fel a hatvanas években. A népszerűség a mai napig tart, és a mozifilmmel valószínűleg még jobban megugrik majd: a szuperhősök 130 millió dollárba került mozis kalandját várhatóan több tizmillión fogják megnézni, a képregénynek pedig augusztusban jelenik meg a 430. része.

gásuk is igen látványos és egyáltalán nem darabos. Mr. Fantastic ökle egy-egy súlyosabb pofonhoz teljesen hihetően nyúlik meg, és nagyon jópofa például, hogy a bevitt találatokkor nyaka és feje hátrahajlik. Fáklya tüzei mindenen tükröződnek és ráadásul minden gyúlékony lángra kap tőlük, a gólem brutális akciói pedig krátereket hagynak a földön.

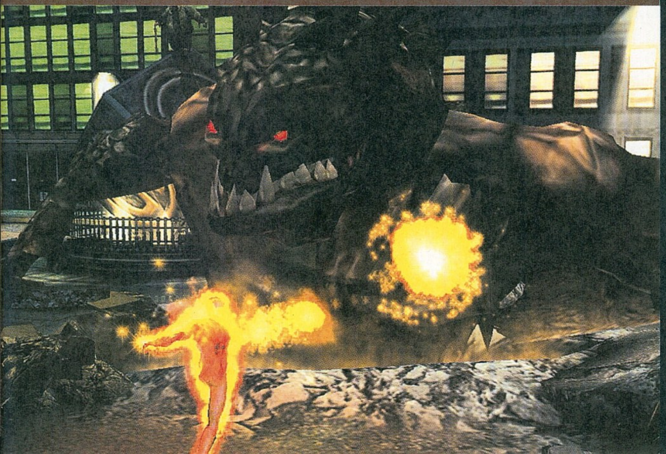
A zene egy része a filmből lett átvéve, amit rockos számokkal egészítettek ki: egyik szám sem kiemelkedő, de kellemes szuperhősös hangulatot biztosítanak a játékhoz. A szinkronnal és a környezeti zajokkal ezzel szemben nemigen voltam megelégedve: előbbiből nagyon kevés van, utóbbi pedig hát... Bár valamennyi főszereplő hangját az őket a filmben alakító színészek kölcsönzik, eddigi pályafutásuk alatt nem véletlenül nem szereztek még igazi hírnevet maguknak. A Láthatatlan Lánykát alakító Jessica Albát (a Sin City Nancyje) sem kimondottan a színészi tehetsége miatt szeretjük... Többségük alakítása legfeljebb jó közepesnek mondható, a Thing hangját kölcsönző Micheal Chiklis viszont hegyként emelkedik ki közülük.

A játék tíz küldetését (plusz két bónusz), melyek mindegyike 2-6 pályából áll, mintegy hat-nyolc óra alatt lehet kényelmes tempóban végigvinni. A harc egy idő után kicsit monotonná válhat, de az ötletes ellenfelek, és főleg a látványos helyszínek feldobják a hangulatot, annak ellenére, hogy – főleg a játék vége felé – gyakran akadnak be karakterek a falakba (a mesterséges intelligenciával amúgy nincs komolyabb baj). Az irányítás a teljesen szabad konfigurálás ellenére is kicsit furcsa billentyűzettel és egérrel, és bár megszokható, ajánlott a gamepad beszerzése. Kettő kontrollerrel felszerelkezve egyébként kooperatív módban is végigjátszhatjuk a történetet, sőt, akár túlélő-arénákat is megnyithatunk – bár az a két lehetőség régi Mortal Kombat-partik hangulatát felidézve egy szál billentyűzet esetén is adott. Megfelelő felszereléssel és türelemmel felvértezve mindenképpen érdemes megtapasztalni, milyen érzés, amikor két jó barát szuperhős közös erővel esik neki a gonoszoknak, majd utána egymás ellen is kipróbálni a képességeinket.

Ekkora halat fogtam! Aki nem hiszi, szimplán agyonverem...

Egy fantasztikus nyár

A Fantastic Four az idei lassan elcsendesedő nyári játékszezon egyik nagy meglepetése. Korrekten összerakott, látványos popcorn-mozit, és két-három napig (cirka hét-nyolc órán át) kellemesen elszórakoztató akciójátékot kaptunk. Csak remélni tudjuk, hogy a továbbra is futószalagon érkező képregényadaptációk legalább ilyen minőséget fognak képviselni...



Fantastic Four

grafika	20/25
zene	11/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15

82%

PC GURU index 4/5

+ Képregény és filmhangulat
+ Változatos harcrendszer
+ Viszonylag hosszú, az extrákért megéri küzdeni

− A harcrendszer lehetne összetettebb
− Csak gamepaddel az igazi

Spider-Man2 54%
Punisher 44%
Catwoman 71%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 4 GB HDD

...és még Bambi is kapható! (jó drágán, mert nekünk is élni kell valamiből)

ROLLERCOASTER TYCOON 3 SOAKED!

írta · JuliuS

fejlesztő > frontier development **kiadó >** atari **web >** www.rollercoastertycoon.com

Hosszú út vezetett a 22 évvel ezelőtti ős Elite mostanáig, de a David Braben alapította Frontier fejlesztőcsapat máig képes volt megőrizni függetlenségét. A Rollercoaster Tycoon 3 milliós példányszámban mérhető sikere bebiztosította az angol fiúkat, akik következő lépésként a vidámpark állatkertté bővítését tűzték ki célul – ez lesz a Wild! kiegészítő.

A Rollercoaster Tycoon 3 bő fél évvel ezelőtti megjelenése igazi fordulópontot jelentett az ilyen típusú játékokhoz fűződő kapcsolatomban, így érdeklődéssel figyeltem, ahogy az Atari ravasz módon a nyári kánikula kellős közepére időzítette az első kiegészítő lemez, a hűsítő csobbanás ígéretével csábító Soaked! megjelentetését...

Jaj, úgy élvezem én a strandot...

A Soaked! rátelepül az alapjátékra (önállóan nem futtatható), kibővítve annak majd minden menüjét és lehetőségét. Az új opciók – a címből kikövetkeztethetően – főleg a víz különféle vidámparki felhasználásával kapcsolatosak, vízicsúszdák széles választékától kezdve a delfináriumokon át az olyan környezeti elemekig, mint az akváriumok, yacuzzik, vagy mesterséges vízesések. Ennek megfelelően a víz megjelenítése a leglátványosabban fejlesztett része a játéknak – a csúszdákban felverődő cseppek, a csobbanások nyomán keletkező hullámok, a vízesések alján kialakuló pára megvalósítása mind alapos odafigyelésről árulkodik.

A pancsoló kislány esete a vidám gazdasági szimulátorok királyával, 3D-ben

Az új játékszerek a megszokottól eltérő parktervezést követelnek, hiszen a vízzel mozgatott vasutak – néhány lapátot és emelő mechanizmust leszámítva – a gravitáció erejét használják, így értelemszerűen kezdőpontjuk jó magas helyen, a végcélnál feljebb kell, hogy felépüljön. A vadonatúj medencetervező programnak hála roppant egyszerűen készíthetünk strandokat és uszodákat. Nincs szükség bonyolult ásásra, egyetlen kattintással, földmunka nélkül építhetünk pancsolókat, amiket néhány öltözővel kiegészítve máris megnyithatunk a nagyközönség előtt. Az elkészült medencét számtalan kiegészítő elemmel díszíthetjük: ilyen az ugródeszka, a létra, a víz alatti világítás vagy a hullámgép. Újdonság a mixmaster is, mellyel vidám produkciókra bírhatjuk rá bálnáinkat és delfinjeinket. Amennyiben parkunk nagy részét víz borítja, és nem akarunk kilométeres hidakat építeni kisvasutunk vagy villamosunk számára, lehetőség van hajóval biztosítani a közlekedést a parkon belül – ehhez mindössze két kikötőt kell építenünk.

„A remek alapjáték hasonlóan jól sikerült kiegészítője - az akvapark építése legalább olyan móka, mint a látogatása”

A vízen túl

Persze a vizes elemek mellett is tartogat újdonságokat a kiegészítő. Ilyen a tűzijáték panel kibővítése, ahol lézershow-kkal és programozható szökőkutakkal szórakoztathatjuk a látogatókat. Az új látványelemeket immár nem csak előre tárolt minta alapján időzíthetjük, de különféle eseményekhez – hullámvasút elhaladása, delfinek látványos ugrásai – is rendelhetjük. A látogatók kinézete is erős választékbővítésen esett át, elsősorban fürdőruhák és napszemüvegek tekintetében, ugyanakkor megtanulták fekve csúszni és persze úszni is. Természetesen a vízi sportokhoz kapcsolódó árusok (napszemcsi, napernyő, úszógatya, gumilabda stb.) és a fürdőmesterek megjelenése is törvényszerű volt.

Örvendetes, hogy néhány fájó, az alapjátékból kimaradt hiányosságot is pótol a Soaked! Ilyen az alagutak építésének lehetősége, amelyeknek szabadon választható bejáratokat és belső világítást készíthetünk. A parktervezőknek szintén fontos újítás a Control gombbal használható szintező megjelenése, amellyel azonos magasságban tudunk elemeket építeni.

Amitől kiver a víz...

A rengeteg vízi látványosság számtalan shader effekt és tükröződés-számítást igényel, így az

alapjáték amúgy sem túl szerény gépigénye tovább kúszott felfelé. Egyetlen új szórakoztató elem, mondjuk egy előre elkészített csónakcsúszda játéktérbe illesztése is jelentősen elgondolkodtatja majd gépünket – már amennyiben nem mindenből a legújabb, legjobb, legdrágább alkatrész figyel PC-nk belsejében.

Tiszta vizet a pohárba!

Remek kiegészítő kerekedett a Soaked!-ből, a vizes téma kellően változatos, sok újdonságot hozó lemezzé tette. Bár kezdetben óvatos voltam vele kapcsolatban, de a pozitív csalódás következtében most már kifejezetten várom a következő expanzió megjelenését!

Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!

grafika	22/25
zene	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	15/15

90%

PC GURU index 5/5

+ Újdonság újdonság hátán
+ Látványos parkelemek
+ Hiányosságok pótlása

− Bonyolult vízesés-tervezés
− Magas gépigény

Minimum gépigény: P3 933 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 800 MB HDD

Rollercoaster 3	89%
Zoo Tycoon 2	74%
Playboy the mansion	73%

Filmsztár lehetsz velünk!

Megjelent a VOX mozimagazin jubileumi 100. száma, amellyel most filmszerepet nyerhetsz! További értékes nyereményekről és a játék feltételeiről a VOX mozimagazin vagy a www.vox.hu oldalain olvashatsz.

A VOX mozimagazin-t keresd az újságárusoknál és a jobb mozikban, tékákban!

Egyedülálló hölgy önkéntes véradókat keres írta · Flatline

BLOODRAYNE 2

fejlesztő > terminal reality **kiadó >** vivendi **web >** www.bloodrayne2.com

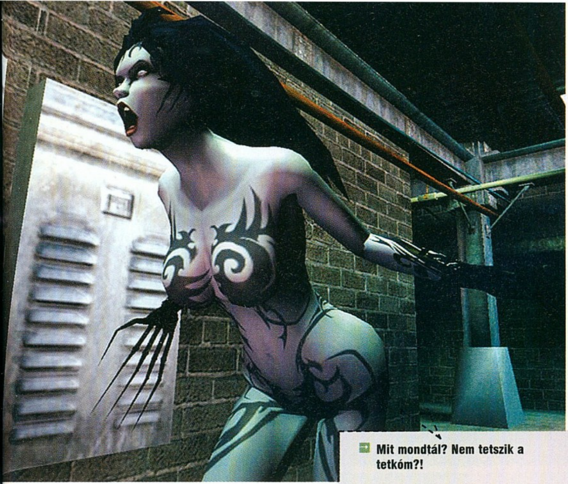
A Dallas külvárosában dolgozó Terminal Realityt 1994-ben alapította a Microsoft-féle Flight Simulator vezető programozójaként híressé vált Mark Randel. A csapat igazi polihisztor, készített már egy rakás repülőszimulátort (Fly! sorozat), autós programokat (Monster Truck Madness, 4*4 Evo), de akciójátékokban is otthon vannak (Blair Witch, Nocturne, BloodRayne).

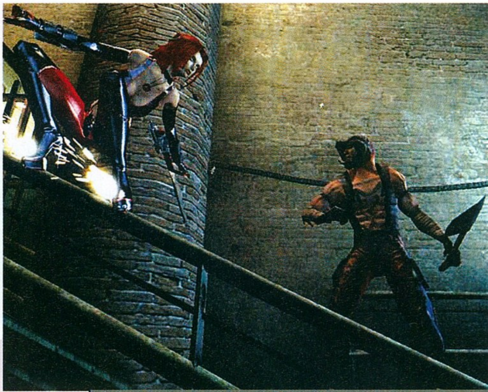
Nem hiszem, hogy lenne olyan, megfelelő tesztoszteronszinttel rendelkező férfiegyed az olvasóink között, aki ne kapta volna fel a fejét, amikor Ms. Rayne karaktere anno egy csapásra bekerült a legjobb női játékhősök közé. A legjobb jelzőt nem csupán közel tökéletes idomaival érdemelte ki, hanem azért, mert valóban többet nyújtott, mint egy átlagos-sekélyes játék-főhősnő. A Bloodrayne meghozta a hírnevet, bár sok teszter szerint a játék maga volt a fájóan átlagos „nézdahátam" jellegű akciójátékok (third person shooter) megtestesülése. A Terminal Reality egy pillanatig sem gondolkodott; azonnal nekiálltak a második rész fejlesztésének, amint kiderült, hogy el fogják tudni adni. Lássuk milyen a vérrel-verejtékkel összehozott vérszívó-kaland második része!

Rayne, kedveském, hol a korbácsod?

A változások valósággal ellepik a második részt, s ez nem csupán a történetben mutatkozik meg (ami – valljuk be – elég követhetetlen volt az első részben is, főleg úgy, végül is nem volt egyértelmű, hogy a főellenfél Kagant eltávolítottuk-e az útból...), hanem a lehetőségek tárházában is. A történet hatvan évvel később zajlódik, mint az előzmény, így a helyszínek és a cselekmény is merőben más – természetesen a játékosok szerencséjére. Rayne ezúttal apuci hű követőit fogja kettéharapni az összes lehetséges formációban, melyet egy bőrruhás vámpírlányka képes képernyőre akrobatikázni. Szerencsére nem csak abból áll a játék, hogy felkutatjuk és elpusztítjuk a Kultusz tagjait (akik titkon Kagan eszméit és örökségét vitték tovább), de elpusztíthatjuk azt a fegyvert is, amely végleg betenne az emberiségnek (hű, de eredetiii...!). Jogos lenne a kérdés, hogy Rayne-t miért is érdekli, hogy mi lesz az emberekkel, ha alapvetően csak személyes bosszúhadjáratot folytat Severin nevű társa segítségével... Nem felelne meg a marketinganyagokban előszeretettel előcitált „szövevényes sztori!" szalagcímnek a játék azonban, ha Rayne nem jönne rá, hogy itt bizony sokkal nagyobb dolgok keverik az eperszószt a háttérben, mint az elsőre gondolta volna. Ugyanis a szekta, melyet üldöz, szépen kifejlesztett egy olyan sűrű vörös ködszerű izét, ami képes nappal is eltakarni annyira a Napot, hogy a vámpíroknak ne kelljen biztonságos helyen kucorogva várni az estét. Ez az embereknek persze nem jönne túlságosan jól, mert lassan mindegyikük AB RH negatív konzerv-tasakocskaként rohangálna az utcákon, várva a legközelebbi vámpírra, hogy szivolázza ki belőlük a matériát...

Rayne tehát visszatért, szebb, mint valaha (bár nekem sohasem jöttek be az ennyire elasztikus főhősnők – fizikai képtelenség ekkora keblekkel és ilyen vékony derékkal állandó fájdalomcsillapító-kúra nélkül élni, higgyétek el...), régi kedves pengéit újrafényezte, így a sok ezredik fejlevágás sem kottyan meg nekik. A belcímnek megfelelően valóban csak a korbács hiányozna már – bár az új játékbeli mechanizmusok kiaknázása végett Rayne alkalmazhatja szigonypuska-szerű, domináknál alkalmazott láncocskáját ellenfelei magához húzásához. Nem csak közelebb húzhatjuk őket, hanem dobálhatjuk is ide-oda a megfelelő iránybillentyűk nyomkodásával a szigonyozás közben; azaz kiálló hegyes tereptárgyakra, kandallókba, és egyéb barátságtalan helyekre navigálhatjuk őket, melyeket kisebb





Mit mondtál? Nem tetszik a tetkóm?!

animációk is kísérnek. Vér mindig mindenhol fellelhető bőséggel, úgyhogy akik nem bírják még a vizuális megjelenítését sem, jobb, ha nem ebben a játékban keresnek szórakoztató kikapcsolódási lehetőséget, hanem betöltik az Aknakeresőt... A játékmechanika tehát kapott újításokat, azonban el is vettek belőle. A fegyverek több mint haszontalannak bizonyultak az első részben – bár lehet hogy direkt az volt a koncepció, hogy kis lány, nagy puskával mindig bejön... Ezúttal egyáltalán nincsenek fegyverek, csak Rayne lövöldözik saját artériáiból. Ez nem vicc, vegyétek komolyan: vérgránátot meg vérpisztolyt képes puffogtatni, ha éppen azt kívánja a játékos. Ezzel csak egy baj van: a saját életeréjéből ontja a skulót, így nem túl megfontolt cselekedet a számunkra nem esztétikus színűnek vélt fehér falú szobákat így átfesteni vörösre. Ez nem a Pronto Por Stop 2, hanem a BloodRayne, úgyhogy ezzel nem is kell foglalkozni szerencsére.

Flatline játékstílusát tökéletesen tükrözik a képei...

A tereptárgyak szétverhetőek, talán az eddigi legjobb és legélvezetesebb, játékban látott módon. Komolyan mondom, sokszor szívesen megállítottam volna az ellenfeleket, mondván „Bocs fiúk, egy pillanat, ezt a szekrényt még engedjétek meg, hogy szétrúgjam, csak egy perc az egész...", annyira élvezetes a dolog! A függönyöket a pengékkel, a nehezebb tárgyakat lábbal és szintén pengékkel dorgálhatjuk meg – szóval mindennek megvan a maga pusztítási módszere. Bizonyos mértékig a tereptárgyakat is használhatjuk harc közben, bár itt enyhe áthallást érzek a Prince Of Persia Warrior Withinnel, ahol sokkal jobban sikerült kivitelezenie a fejlesztőknek a környezeti tényezők alkalmazását a harcban. Itt maximum korlátokon lecsúszva, pengéinket kitartva fejezhetjük le a gonosz bácsikat és néniket, míg Perzsiában szinte mindenről alá lehetett csimpaszkodni, pördülni stb. További hasonlóság a két játék között, hogy a BloodRayne-t is megpróbálták feldobni az ugrálós, egyik pontból a másikba szökkengető részekkel, amiknek őszintén szólva nincs túl sok helye a játékban, mégis üdítő színfoltok a folyamatos paradicsomlevesezés közben.

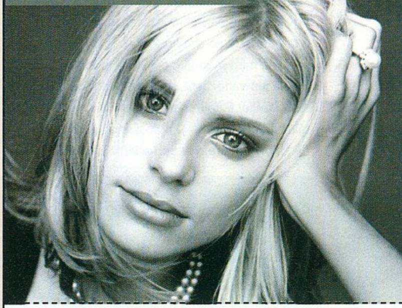
Magassarkúban és estélyiben mozogva

Az irányítás a legborzasztóbb az egész játékban... PS2-n és Xboxon kontrollerrel még csakcsak ehető lenne a számos kombináció és gomb használata, de a billentyűzet meglehetősen körülményessé teszi a mozgást. Bár a kamerakezelés könnyebb egérrel, mint kontrollerrel, az automata kamerapozícionálás hiánya így is nagy negatívum. Fogalmam sincs, miért nem képesek egy TPS játékot olyan kényelmi funkciókkal felvértezni, amelyek valóban megkönnyítik a játékosok dolgát, és kevesebb frusztrációt okoznak... Egyetlen egy piciny gombra lett volna szükség, melyet meglehelve a kamera automatikusan az aktuális irányba néző bébi mögé ugrik, és máris kevesebb esélye lett volna a mo-

Laura Bailey

Laura Bailey az egyik legtehetségesebb női szinkronhang a játékok világában, persze csak a királynő Jennifer Hale (Metal Gear Solid, Baldur's Gate, KOTOR, Metroid stb.) mögött. Ugyan Laura repertoárja nem annyira impresszív, mint Jenniferé, de a BloodRayne 1-2, a Deus Ex 2 női Alex D-je, egy raklapnyi anime sorozat és reklámszerep mellett egyre több fejlesztőcég gondolja úgy, hogy alkalmas bármilyen női karakter ábrázolására hangjának sokrétűségével. Ha összehasonlítjátok a Deus Ex 2 dialógusainak stílusát Rayne személyiségével, szinte lehetetlen megmondani, hogy ugyanaz a hölgy felelős mindkét hangért. Éljenek a tehetséges nők!

Laura kicsit szedébb, mint Rayne...



nitorunknak kizuhanni az ablakon. A kaszabolás, rúgás, csáklyázás, célpontbemérés, multicélpontbemérés, ugrás gombokon kívül természetesen még a speckó képességek aktiválásához is szükség van helyre a billentyűzeten, úgyhogy pók legyen a hasán, aki fél óránál rövidebb idő alatt megszokja vakon az alapbeállításokat.

Nem kell aggódnotok viszont az esetleges hajkitépés miatt, ugyanis a játék könnyű. Hiába gázol térdig Rayne az ellenfelek bélrendszerében és botladozik az elgurult fejekben, mindig az a leggyorsabb elintézési módszere egy-egy ellenfélnek, hogy odarohanunk hozzá, és felugrunk rá szemből, mintha... Hm, szóval két lábbal átkulcsoljuk, és szépen elkezdjük szivattyúzni a vérét, közben igyekszünk úgy fordítani, hogy az összes többi körülöttünk hemzsegő ellenfél (akik természetesen bután néznek addig, míg iszogatunk...) őt sebezze, ha netalántán támadna. Aztán közben megnyomjátok a pengés gombot, amire a négy-öt, helyzettől függő kivégzési animáció egyikére váltva Rayne bébi nagy kegyesen megöli az ellent. Tehát semmi másból nem áll a harc, mint állandó energiatöltésből és kivégzésből...

Ha valahol nem tudtok továbbjutni, annak valószínűsíthetően az az akadálya, hogy nem kapcsoltatok át a három speciális képesség egyikére (melyeket a tutorial rész szerencsére kellemesen gyors ütemben magyaráz el). A vámpíraura módban olyan helyeket lehet meglátni, amelyeket megközelítve, mintegy időkapun át, átjuthatunk az épp aktuális síkba, folytatva kalandunkat. A további kettő speciális módból csak az egyiket fogjátok sokat használni: ez felturbózza a támadóerőt és az állóképességet. Úgy képzeljétek el, mint mondjuk a Suffering főhősének röfimalaccá változását. Az utolsó mód az időlassítás (a bullet time nem maradhat ki semmilyen játékból, úgy néz ki...), a szokásos módon működik, előnyt szerezve több ellenfél ütlegelésekor.

Mielőtt vámpír lettem, tornász voltam, csak ott nem hordhattam ilyen szexi rucit...

Szívás, főellenfelek, bőrruha, szörcsögések

A játékban a folyamatos cséphadaró módon kívül néha-néha bele lehet botlani főellenfelekbe, melyek némi gondolkodást és még gyorsabb klikkelgetést igényelnek. Összesen hét főellenfél van, a legutolsót nem lövöm le (hehe), aki végigjátszotta az első részt, annak úgyis egyértelmű lesz, ki az. Mindegyikük a legegyszerűbben úgy nyomható le, ha egyszerűen frontálisan rommá gyalázzátok! Semmi trükk, néha kell csak vízszint-emelést és egyéb, különösen ravasznak azért nem mondható trükköket véghezvinni, hogy sebezhetőek legyenek.

A grafika átlagos, semmiképpen nem okoz akkora felüdülést Rayne a hajában lógó szalagocskákkal, meg egyéb vizuális extrákkal, mint az első rész megjelenésekor. Ezúttal inkább a környezetre helyezték a hangsúlyt: jól néznek ki a pályák, de teszem azt a Max Payne 2 még mindig sokkal szebb, pedig nem mai gyerek. Rayne jól fest, az animálása is el van találva, főleg, ha lassan oson a lányka. Annyira méltóságteljesen lépked, hogy az embernek kedve támad a szekrény mélyén tárolt bőrruhát magára aggatni és kipróbálni két konyhakéssel a kezében a flangálást... A támadási és egyéb animációk már darabosabbak, és pont ugyanaz a bajom velük, mint

Na, most már megpróbálhatsz fejvesztve menekülni...

a Prince of Persia Warrior Withinben a herceg mozgásával volt: a pörgős akció miatt egyszerűen képtelenség jól látható mozdulatokat animálni.

A szinkronhangok viszont kimondottan rosszak. A dialógusok élettelenek, az alájuk rakott mozik meg főleg. Rayne hangja az egyedüli kivétel, hiszen Laura Bailey másodszor is remekel, jobbat nem is találhattak volna a szerepre. Az animációkat már nem a jól bevált Blur Studiosnál készítették – ez meg is látszik a rendezésen és a minőségen.

Vérnyomásmérő

Pár perc kikapcsolódás erejéig szórakoztató lehet, hogy mindenből szósz folyik, amihez csak hozzáér Rayne, de huzamosabb ideig nem hiszem, hogy lenne játékos, aki élvezné a hentesmunkát. Kicsit Enter the Matrix érzésem van a játékkal kapcsolatban, de most legalább női a főhős, úgyhogy az 50%-os értékeléstől ezúttal eltekintek. Nem ajánlom a játékot, csak akkor, ha dühít valakit a tudat, hogy nem kapott teljes választ az első rész végén minden kérdésére...

BloodRayne 2

grafika	19/25
zene	10/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	09/15

69%

PC GURU index 3/5

\+ Feszes bőr
\+ Rugalmas test
\+ Sok vér

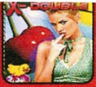
– Ötlettelen
– Monoton
– Vérből is megárt a sok...

BloodRayne 1 73%
Tomb Raider AoD 60%
Suffering 83%

Minimum gépigény: P3 1GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1 GB HDD

Versenyezz a világ legjobbjaival! 16 különböző pálya Ausztráliától az USA-ig!

kód: **48**


Az X-Dupla egy logikai memóriajáték. A hölgy szexi pózainak megtekintéséhez kell nyitni az összes páros tárgyat.

ÚJ kód: **10133**

A legnagyobb harcosok ellen puszta ököllel, karateküzdelmekben kell kiállnod!

kód: **10153**

Bombák mindenfelé! Élesítették, robbanásra készen eltemették és elrejtették őket. Te vagy Bomb Hunter, a bombavadász. Itt az idő munkához látnod!

kód: **10152**

Úgy üsd a falnak a labdát, hogy ellenfeled ne tudja azt visszaadni. Külön érdekesség, hogy a másik játékos nemcsak a gép lehet, de barátoddal is vívhatsz.

kód: **81**

Multiplayer módban lekövetheted a másik autós mozgását, Grand Prix módban pedig 9 valódi európai pályán teheted próbára magad.

kód: **10103**

Java Játékok

PCJ xxxxx ---> 06 90 629 000

letöltés ára: 799.- Ft + ÁFA

Az ex-zsaru, Nick Kang bőrébe bújva próbálod leleplezni a Los Angelesben tevékenykedő kínai és orosz bűnszervezeteket.

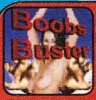
ÚJ kód: **10149**

Játssz a kedvenc csapatoddal és értékesítsd te a 11-eseket! Válassz egyet a Fradi játékosai közül és használd a számbillentyűket a célzáshoz. Sok szerencsét!

kód: **27**

Multiplayer módban lekövetheted a másik autós mozgását, Grand Prix módban pedig 9 valódi európai pályán teheted próbára magad.

kód: **10154**


A reflexeket próbára tevő játék, ahol ügyességünket szép lányokkal honorálják.

kód: **39**

Az X-Dupla egy logikai memóriajáték. A hölgy szexi pózainak megtekintéséhez kell nyitni az összes páros tárgyat.

ÚJ kód: **10136**

Játékra alkalmas telefonok kódjai:

- Minden színes kijelzős NOKIA
- SHARP: GX10 GX10i GX20 GX30
- Motorola: T720 T722
- SonyEricsson K700 T610 T630 Z600
- Siemens: S55 L55 M55 MC60 C60 SX1

Bármi áron ölj meg minden szörnyet, az összes bolygón. Három különböző fegyverrel.

TOP kód: **10097**

Valóságos interaktív katonai játék felülnézetből. Kommandóvezetőként kell helyt állnod...

TOP kód: **10060**

A környező barbár törzsek már a Római Birodalom városait fenyegetik Pannoniában.

kód: **500**

Ez egy nagyszerű grafikával és játéklogikával bíró lövöldözős játék.

ÚJ kód: **10096**

Az igazi karate szabályai szerint kell játszanod. Egyre erősebb ellenfelekkel küzdesz meg

TOP kód: **10077**

Legjobb játékok Legolcsóbban

Csengőhang- játék- letöltéséhez küldd a megfelelő kódszót, ami megtalálható a kategóriáknál, és a választott hang- játék- kódját szóközzel elválasztva a kód melletti telefonszámra számra! (pl. PCP 1138 a 1785-ös számra) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted. Figyelem Aktív WAP hozzáférés szükséges!
Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

AUDIO HANGOK

letöltés ára: 400.- Ft + ÁFA

PCA xxxxx ---> 1785

Állatok

Varjú	3012
Tücsök	3011
Madár	3008
Ló	3007
Kutya (TOP)	3006
Macska	3004
Kakas	3003
Tehéncsorda	3002
Birka	3001

Autók

BMW M5	3112
Kamion	3104
Mitsu. Lancer Evo (TOP)	3099
Ford Focus WRC	3096
Vonatfütty	3092
Roller	3090
Formula1	3089
Riasztó	3088
Sziréna	3087
Hajóduda (TOP)	3079
Duda	3081
Biciklicsengő	3078

Emberek

TTarzan	3100
Sikítás	3055
Polgár Jenő	3054
Orrfújás	3053
Ordítás (TOP)	3052
Nevetés (női)	3049
Nevetés (ff)	3048
Gyereksírás	3047
Horkolás	3045
Tüsszentés	3044
Fütty	3043
Fogmosás	3042
Erotikus "ahh"	3041
Sírás	3040
Böfögés (TOP)	3039

Egyebek

Pisztoly	3059
Időzített bomba	3058
Gépfegyver	3057
Bomba	3056
Xilifon	3077
Orgona	3070

Ez + Az

Matyi És A Hegedűs	Necsi Necsi	10758
Tankcsapda	Élni Vagy Égni	10753
Trapt (ÚJ)	Headstrong	10760
L.L. Junior (ÚJ)	Rabszolgalány	10493
Mariah Carey	We Belong Together	10527
Mvp	Roc Ya Body	10711
Népi	Shalom Alechem	10762
Bartók Krisztián (TOP)	Forradalom	10548
Dj Lotters	Hogyan Tudnék Élni	10630
Max Graham	Of A Lonely Heart	10712
Foilmzene	Shrek (Stay Home)	10756
Eleven Hold	Ha Így Állunk, Arra	10547

Techno /House

Náksi Vs. Brunner	Rodina	10613
Audio Bullys	Shot You Down	10631
Rony	Árva Fiú	10491
Tiesto	Love Comes Again	10752
Tiesto	Adagio For Strings	10710
Karányi (TOP)	Álomszép	10713
Draft	Átutazó	10748
Deep Dish	Say Hello	10749

Funk/ RNB

The Game	This Is How We Do	10584
Ogli G Ft. Yank-E	High Rollars	10585
Eminem	Ass Like That	10633

Majka Tyson	Történt, Ami Történt	10634
B. E. P.	Don't Phunk With My Heart	10494
The Game	Hate It Or Love It	10523
50 Cent	Disco Inferno	10535
Nelly Tru And King Jacob	Errtime	10567
Will Smith	Black Suits Comin'	10751
Dante Thomas	Miss California	10726

Pop

Neo Tones	Szőke Nő	10586
Belga (TOP)	Gyere Kislány, Gyere	10587
Angeleyez	Szembeszéllel	10588
Moby	Very	10606
Moby	Temptation	10607
Moby	Spiders	10608
Moby	Slipping Away	10609
Moby	I Like It	10610
Moby	Hotel Intro	10611
Moby (TOP)	Dream About Me	10612
Kelly Osbourne	One Word	10614
Crystal	Sosem Múlik El	10616
Coldplay	Speed Of Sound	10617
Groovehouse	Ébredj Mellettem	10635
Fresh	Félig Ördög	10636
Dred	Csak A Hold	10637
Bodyrockers	I Like The Way	10638
U. N. P.	Out Of Touch	10522
Scissor Sisters.	Gorgeous	10525

Moby	Beautiful	10526
Faith Evans	Again	10529
Destiny's Child	Girl	10530
David Morales (ÚJ)	Here I Am	10531
Arash	Boro Boro	10534
Natalie Imbruglia	Shiver	10536
Inflagranti	Változtam (Rad.e)	10537
Freezer	Mással Játssz	10538
Shakira	La Tortura	10566
Backstreet Boys	Incomplete	10569
V-Tech	Nem Akarom Újra	10570
Rob Thomas	Lonely No More	10571
Amerie Ft. Eve	1 Thing	10572
Akon	Lonely	10573
Sting	Desert Rose	10754
Sting	A Thousand Years	10755
Révész Sándor	Szerelemnap	10757
Ryan Cabrera	True	10763
Kelly Clarkson	Since U Been Gone	10764
John Mayer	Daughters	10765
Frankie J Ft. Baby Bash	Obsession	10766
Fiesta	Mindig Csak Vártalak	10714
Texas	Summer Son	10715
Stereo Mc's	Step It Up	10716
Seal (TOP)	Kiss From A Rose	10717
Robbie Williams	Come Undone	10718
Morcheeba	Wonders Never Cease	10719

POLIFONIKUS CSENGÉSEK

PCP xxxxx ---> 1785

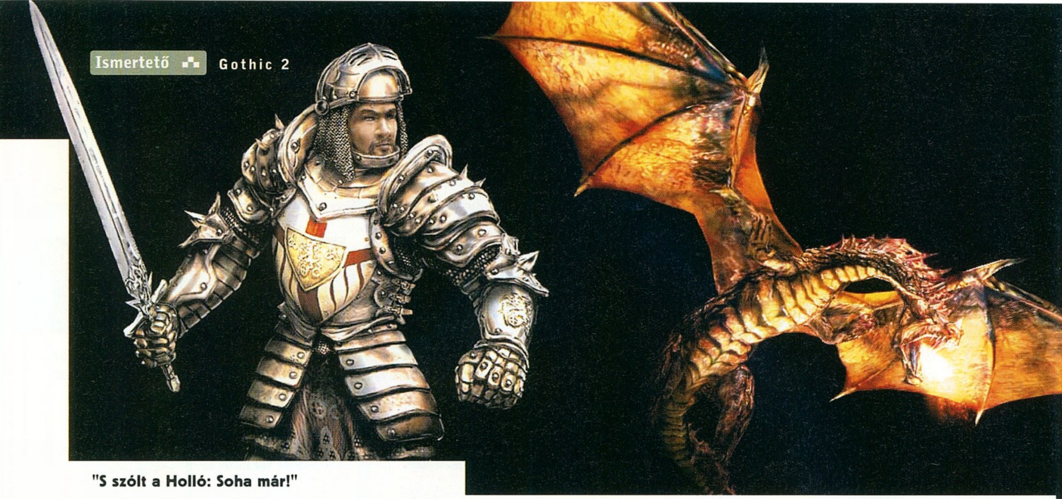
letöltés ára: 400.- Ft + ÁFA

Poli csengést minden **többszólamú telefonra** letölthetsz!

Nálunk most AKCIÓBAN tölthetsz le új csengőhangokat szinte minden típusú mobilra!

MOST!

GO!



"S szólt a Holló: Soha már!"

GOTHIC 2 THE NIGHT OF THE RAVEN

fejlesztő > piranha bytes **kiadó >** jowood **web >** www.piranha-bytes.com **írta** · Hancu

A Piranha Bytes német fejlesztőcsapat, a főhadiszállása Bochum városában található. '97-ben alakultak, de az igazi sikert csak a 2001-es Gothic hozta el számukra. Azóta is a fantasy RPG folytatásait kalapálják (most éppen a harmadik rész készül), jellemzően először német, majd jókora késéssel angol verzióban.

Németország és a német játékosok kétszeresen is fura helyzetben vannak a mai játékvilágban. Egyrészt arrafelé a legszigorúbb (gyakran a józan ész határait feszegető) a játékokat érő cenzúra, ami miatt szinte minden játékból külön verziót kell készíteni a német piacra. Másrészt pedig ott vannak a német játékfejlesztők, akik nem hajlandók az országhatárnál messzebb látni (pedig már alig vannak országhatárok...), és a játékaik német verziója után csak hónapokkal hajlandók összeütni az angolul kommunikáló változatot. Nos, ennek a remek hozzáállásnak igazi díszpéldányai a Piranha Bytes derék germán jómunkásemberei. Az első két Gothic epizód angolosítására még csak öt, illetve nyolc hónapot kellett várnunk – a Night of the Raven kiegészítővel viszont aligha-nem lassúsági világcsúcsot állítottak fel a játékok lokalizálásának műfajában: a Die Nacht des Raben ugyanis már 23 hónapja (!) ott figyel a német boltok polcain...

MAGYARUL

Hogy a Gothic rajongók közössége menynyire erős Magyarországon, mi sem jelzi jobban, mint hogy a Gothic 2-höz teljes magyarítás készül lelkes honi rajongók jóvoltából. A türelmetlen játékosok nem várták ki a Night of the Raven angolra fordításának idejét sem (némi trükközéssel elindítható a német kiegészítő az angol alapjátékkal), s ennek gyümölcseként még az angol verzió megjelenése előtt megszületett egy minden részletre kiterjedő magyar végigjátszás és tippcsokor a programhoz. A játékban elakadók a tekintetüket a http://beam.to/gothic2.hu címre vessék!

Régi és új

Annak, aki már jó előre dörzsölte a tenyerét, hogy a Gothic 2-ben megszokott, megedződött, feltápolt karakterével veti bele magát az új kalandokba, csúfos csalódásban lesz része – a kiegészítő ugyanis az alapjáték történéseivel párhuzamosan futó sztorit kínál, amihez természetesen új főhős dukál.

A Holló Éjszakája tehát ugyanúgy kezdődik, mint a Gothic 2: felébredünk Xadrasnál, a varázsló ledarálja a monológját a sárkányokról (valamint említ valami új fenyegetést, meg egy ősi civilizáció romos épületeit, hogy észrevegyük: a kiegészítővel játszunk), aztán mehetünk is ki a nagyvilágba. Rutinos versenyzők már kapják is elő a kapát-kaszát, ahogy a goblinok tábortüze feltűnik a távolban – azonban a vérszomjas dögök helyén most csak hullákat találunk, valaki megelőzött bennünket. Cavalorn az (Gothic-rajongóknak régi ismerős), aki szépen el is indít bennünket a Night of the Raven sztoriján. Gothic 1-béli régi jó ismerőseink, a vízmágusok körül forog ezúttal a bonyodalom, akik a titokzatos Építők nevű ősi kultúra piramisa körül áskálódnak (maga a piramis az alapjátékban is benne volt, a sziget északkeleti részén). Pár óra játék után kiderül, hogy a vizesek egy portált találtak, ami a hegyek között elrejtett Építők Völgyébe viszi a kíváncsiskodókat – talán mondanom sem kell, de a dolgok valahogy úgy alakulnak, hogy hősünk is a vízmágusok expedíciójának tagja lesz.

GOTHIC 2

Az alapjáték 2003-ban fantasztikus, nyüzsgő világával, hatalmas játékterével, és példátlan cselekvési szabadságával hódított - még ha a harcrendszere kicsit buta is volt.

89%

Bár a játékidő nagy részét Jharkendar vadonatúj, felfedezésre váró vidékén (buja dzsungel, némi mocsárral és forró kanyonokkal kiegészítve) fogjuk eltölteni, a régi területek is sok újdonsággal gazdagodtak. Banditák kóborolnak az eddig biztonságosnak hitt vidékeken, a régi NPC-k új küldetéseket is adnak, sőt néhány régi küldetésnek születtek új, alternatív megoldásai is.

A karakterfejlesztés rendszerét teljesen átdolgozták. Szintenként 10 tanulási pontot kapunk , amiből fejlesztgethetjük a képzettségeinket. Az erő és ügyesség most már 200-as értékig tupírozható, a fegyveres képzettségek 100-ig (ez egyben a kritikus sebzés bevitelének esélyét is mutatja). Találhatunk néha az Építők nyelvén írt szövegekkel ékesített kőtáblákat is – roppant

A túlfejlett sáska helyett most inkább nekünk lenne szükségünk imádságra

hasznosak, ugyanis ha megtanuljuk a nyelvet, a képzettségeink fejlesztésére használhatjuk őket. Az apróbb újítások között említhetjük még a Diablo (vagy WoW)-féle tárgy-szetteket, az akrobatika képzettség visszatérését a Gothic 1-ből, a permanens hatású varázsitalok gyengítését és az új alkímia-recepteket.

Külcsín és belbecs

A grafikán nem sok változást látni az alapjáték óta, talán csak néhány új effekt került be, és jóval gyorsabb is lett az egész – nem feltétlenül a motor optimalizálásának, inkább az eltelt két év hardver-fejlődésének köszönhetően. A két évvel ezelőtt még elég keménynek számító gépigény ma még mindig erős közepesnek mondható… Hasonlóképpen a hangok: néhány új effekt, pár új zene az új területekhez, és persze az új szereplőknek új szinkron – és ennyi. A kivitelezés a német megjelenés idejére, 2003 nyarára repít vissza, de még ma is határozottan tetszetős, stílusos, hangulatos.

Új tárgyak

A játék egyik legerősebb, de mindenképpen legkülönlegesebb varázsfegyvere a Beliar's Claw, ami a karakterünkkel együtt lép szintet, és válik egyre erősebbé. Ezzel növekszik a sebzése, illetve egyre nagyobb eséllyel okot az ellenfeleknek a normálison felül bónusz sebzést is – de folyamatosan szívja el a mi életerőnket is (ez szintenként 5 életerőpont permanens veszteséget jelent). Forgathatjuk egy, és két kézzel is, sőt, a kardot nem használó mágusok is hasznát vehetik, ugyanis Beliar szentélyében imádkozva a kardot meglehetősen durva varázs-rúnákra cserélhetik be (ez szintén életerőpont-áldozattal jár). Akinek meg nem teszik a fegyver, 2000 XP-ért cserébe simán elpasszolhatja Saturasnál…

Szintén fontos új varázstárgy a Will-o'-Wisp amulett, amit nem sokkal a kaland megkezdése után máris megkapunk. A pislákoló varázsfény egyfajta „háziállatként" működik, megtaníthatjuk, hogy aranyat (vagy varázsitalokat, esetleg kulcsokat) keressen nekünk – nagyon hasznos kis jószág.

A tény, hogy a Night of the Raven a legvérmesebb rajongóknak, és nem a hétvégi Gothic-játékosoknak készült, akkor válik teljesen egyértelművé, amikor kb. fél óra játék után rádöbbenünk, hogy a kiegészítő piszok nehéz lett (a fejlesztők szerint a rajongók kérésére!). Már az alapjáték sem arról volt híres, hogy fél szemmel tévét nézve, lazán lehetett volna benne előrehaladni, de a kiegészítő még nehezebb lett (főleg 4-5 óra játék után), lassú, és gyötrelmes az előrehaladás, szinte lépésenként érdemes menteni… Nem elég, hogy minden lépésünkért, minden pici XP-ért vért kell izzadnunk, az új képességek, varázslatok megtanulása is jóval drágább lett, több tanulási pontot kell költenünk egy-egy fejlesztésre. A polihisztor hősök ideje lejárt, jobb, ha már az elején alaposan megtervezzük, milyen képességekre akarunk rágyúrni, és semmi másra nem pazaroljuk a pontjainkat. (Egyébként úgy általában is észrevehető a kereskedőknél, hogy kevesebb pénzt adnak az eladásra kínált cuccainkért, ellenben az áraikat arcátlanul megemelték. A ritka növények is sokkal ritkábbak lettek.)

Az AI is észrevehető fejlődésen ment át, az ellenfelek most már figyelnek a védekezésre is, kamikaze kommandókkal nemigen találkozunk többé. A mágiahasználók sem jártak túl jól, lévén sok varázslatot csak a játék második fejezetében kapnak meg, így sokszor a teljes mágiaarzenálunk ártalmatlanul pattan le az aktuális ellenfélről.

A Holló Éjszakája igen emberes, bő 30 órás kalandot kínál két fejezetben tálalva, ami roppant dicséretes. (Az outro mozi után pedig ott a lehetőség, hogy nekivágjunk a játékrendszer- és egyensúlybeli változtatásokkal megtupírozott régi-új Gothic 2-nek!) Örvendetes az is, hogy a kiegészítő az alapjáték programhibáit szinte mind egy szálig kipusztítja, és alig hoz helyettük újakat – megmaradt viszont a játék indításának rettentő lassúsága (négy-öt perc töltögetés és inicializálás), amin nem segített sem a Gothic 2 óta eltelt két év, sem az időközben felszedett plusz MHz-ek és RAM-modulok.

De hogy mi került ennek az angolra fordításában közel két évbe…?!

Kiállok a dombtetőre, onnen nézek szerteszét…

Gothic 2: The Night of the Raven

grafika	20/25
zene	14/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15

84%

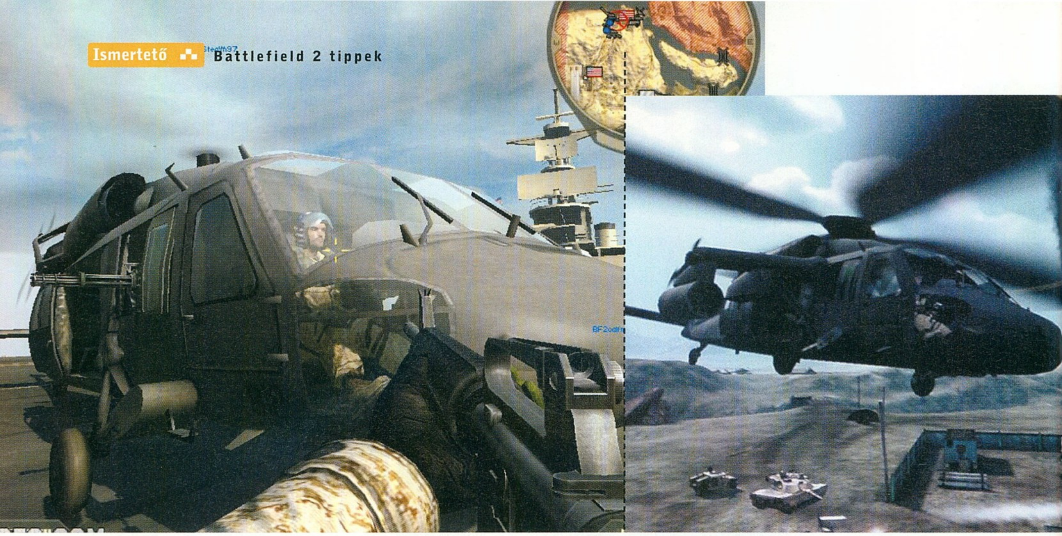
PC GURU index 4/5

+ Jó hangulat, szereplők és sztori
+ A Gothic 2-ben már megcsodált, fantasztikusan kidolgozott, élő játékvilág

– Túlzottan is nehéz
– A kivitelezés kissé kopottas

Gothic	87%
Gothic 2	89%
Morrowind	91%

Minimum gépigény: PIII 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD, Gothic 2 alapjáték



BATTLEFIELD 2 TIPPEK

írta · Chris

A következő négy oldalon a nép akaratának engedelmeskedve összegyűjtöttünk pár hasznos tanácsot az ifjú Battlefield 2 növendékek számára. Igyekeztünk az alapvető tanácsokat átugorva a nem annyira magától értetődő, ám annál hasznosabb információkkal ellátni benneteket. Nézzétek el ezért nekünk, ha nem térünk ki mindenre alaposabban. Amennyiben neked is lenne még pár jó tanácsod a játékkal kapcsolatban, szívesen várjuk azt magazinunk email-címére (pcguru@pcguru.hu), melyeket összegyűjtünk, és egy későbbi alkalommal megosztunk mindenkivel a DVD mellékletünkön.

Általános tanácsok

➲ Amint belépsz egy játékba, a Caps Lock gomb lenyomása legyen az első dolgod. A csapaton belül állítsatok fel szakaszokat, vagy ha már léteznek, gyorsan állj be valamelyikbe. Csakis így maradhatsz folyamatos hangkapcsolatban társaiddal, nem beszélve arról, hogy halálod esetén újjászülethetsz a szakaszvezetőd mellett.

➲ A játékban az alapfegyvereken felül hét különféle bónusz fegyver található, melyekhez rangunk emelkedésével juthatunk hozzá. A Battlefield 2 tizenkét rangot különböztet meg: Private / Private First Class / Lance Corporal* / Corporal* / Sergeant* / Staff Sergeant* / Gunnery Sergeant* / Master Sergeant* / First Sergeant / Master Gunnery Sergeant* / Sergeant Major / Sergeant Major of the Corps (ezt havonta döntik el, hogy ki lesz). A nevek mellett lévő csillagok jelzik, hogy mikor juthatunk új választható fegyverhez. Pontokat kizárólag hivatalos Ranked szervereken szerezhetünk!

➲ A két szembenálló fél közti erőegyensúlyról gyakran a számítógép automatikusan gondoskodik, így előfordulhat, hogy újjáéledésünkkor hirtelen a másik oldalon találjuk magunkat. Ne feledjük, hogy mindig a piros színű egységek az ellenségesek.

Gyalogság

➲ A hét eltérő felszereléssel rendelkező osztály rengeteg tulajdonságban tér el egymástól. Egyes osztályok kevésbe bírják a sprintelést (shift lenyomva tartása), a gyorsabbak pedig nem rendelkeznek golyóálló mellénnyel (ilyen például a szanitéc vagy a kommandós).

➲ Ne feledd, hogy automata fegyveredet bármikor átállíthatod félautomata módra a „3" gomb lenyomásával! Távolabb lévő ellenfelekre csak így érdemes tüzet nyitni. Automata módban igyekezzünk rövidebb sorozatokat elengedni, még akkor is, ha hirtelen megpillantunk valakit, aki eszeveszett módon elkezd ránk tüzelni. Ilyenkor vágódjunk hasra, majd próbáljunk meg nyugodtak maradni. Gyakran előfordul, hogy egy teljes tárat kiürítünk feleslegesen, találat nélkül, ha kapkodunk.

➲ A tankelhárító irányítható rakétáival felszerelve roppant veszélyes a könnyűpáncélosokra, a rögzített rakétakilövő állások mögött tartózkodókra, és a helikopterekre egyaránt. Sose becsüljük le őket! A minél nagyobb sebzés érdekében mindig igyekezzünk a járművek oldalára vagy hátsó felére célozni.

➲ Ha rakétával tüzelsz, azok mindig füstöt húznak maguk után, így nyomot hagynak a levegőben – ergo az ellenség könnyen bemérheti a helyzeted. A megoldás: gyakran változtass pozíciót!

➲ Rögzített légelhárító rakétával nem fontos azonnal tüzelni, ha befogtál egy ellenséges repülőgépet vagy helikoptert. Várd meg, amíg a gép kidobja a csalikat, majd csak azután engedd el a két ajándékcsomagot. Ilyenkor sokkal védtelenebb az ellenfél, hiszen legalább öt másodperc be telik, míg újra kieresztheti a zavarókat.

➲ Lehetőség szerint mindig igyekezzünk füstgránátjainkkal fedezni a támadásainkat. Hasznos taktika lehet az is, ha csaliként eldobunk egyet, majd megvárjuk, hogy az ellenség kivizsgálja a füstöt, és felfedje magát. Ilyenkor alaposan meglephetjük őket egy váratlan támadással.

➲ A rohamosztagos fegyverére rögzített gránátvetőjével könnyedén kiszedheti a rögzített fegyverek mögött tartózkodókat. Bár a töltények általában lepattanhatnak ezekről, a gránát biztosan végezni fog az ott tartózkodókkal.

➲ Utászként, ha aknákat szeretnél gyorsan elhelyezni a pályán, megteheted oly módon, hogy egy mozgó járműből kiszóród azokat. Ha ejtőernyőzés közben észreveszed, hogy egy tank felé sodródsz, próbálj meg gyorsan párat ledobni, mielőtt végez veled.

➲ Az utászok szerepe roppant fontos, hiszen csak ők képesek megjavítani a hidakat, a tüzérségünket, valamint a felderítésért felelős épüle-

PARANCSNOKOK

Minden ütközet megkezdése előtt a játékosok jelentkezhetnek a parancsnoki posztra, illetve bármikor szavazást indíthatnak az aktuális parancsnok leváltására. A parancsnok feladata ellátni az alatta szolgáló katonákat, kielégíteni a szakaszvezetők igényeit, és egyáltalán: győzelemre vinni a csapatát. Ha ez sikerül, a főnök kétszeres mennyiségű pontban részesül az ütközet végeztével. A parancsnoki kép előhozásához a Caps Lock billentyűt kell lenyomni. Az ilyenkor megjelenő oldalon átláthatjuk az egész csatamezőt, a bal felső sarokban lévő menükkel pedig a következő szolgáltatások közül választhatunk:

Felderítés – A Scan parancs kiadásával lepásztázhatjuk a teljes területet ellenséges erők után kutatva. Hasznos funkció, hiszen a bemért alakulatok mindenki számára láthatóvá válnak a radaron pár másodpercre.

UAV felderítés – Közel 200 méter sugarú körben folyamatos radarképet biztosít az adott területen. Mindig oda érdemes irányítani, ahol éppen foglalni készülnek a társaink.

Tüzérség – Az adott területre tüzérségi csapást mérhetünk, amellyel minden környéken lévő egység jó eséllyel megsemmisül. Ha meghalljuk a figyelmeztető üzenetet („Artillery to your Area!""), azonnal keressünk fedezéket!

Utánpótlás ledobása – Egyértelmű opció, egy ládát helyez a kívánt területre. A csomag mellett katonáink lőszerkészlete és életereje feltöltődik, a járművek pedig megjavulnak.

A négy fent említett lehetőség kihasználása sok figyelmünket vonja el magától a játéktól, ezért parancsnokként érdemes a háttérben maradni, és csak ezekkel a feladatokkal foglalkozni. Magunkra vállalhatjuk még az ezekért felelős épületek javítását is, ugyanis nem érdemes más katonákat ezzel fárasztani. Ők inkább gondoskodjanak a zászlók foglalásáról és megtartásáról! Ha rendezett, jól szervezett játékban találjuk magunkat, érdemes a szakaszokat megdicsérni egy adott feladat végrehajtásáért, vagy épp felhívni figyelmüket egy adott szolgáltatásra (például ha valaki utánpótlás ledobását kéri tőlünk, amit nem tudunk teljesíteni, mert épp máshova dobtunk le egyet, akkor amint újra lehetőségünk van rá, jelenthetjük azt az adott szakasznak). Ehhez csupán egy jobb egérgombot kell nyomni a szakaszokra, majd kiválasztani a kívánt menüt (Command, Debate stb.)

teinket. Parancsnokok gyakran választják ezt a kasztot, hiszen így azonnal megjavíthatják a számukra szükséges elemeket. Érdemes követni ezt a példát és mindig gondoskodni a saját épületeinkről. Amennyiben a harcvonalba kerülünk, sose maradjunk le a többiekről, mivel az utászok nem hordanak semmiféle páncélt magukon.

A sörétes puskák egyetlen lövéssel kifektethetnek egy páncélzat nélküli ellenfelet. De ne feledjük: ezek a fegyverek csak közelről hatékonyak, messziről ne is próbálkozzunk leteríteni bárkit is, mert csak feleslegesen felhívjuk magunkra a figyelmet.

A földön található aknákat a csavarkulccsal bármikor felszedhetjük, legyen az a sajátunk, vagy az ellenségé. Ez a módszer működhet gyalogsági aknák esetében is, ha kellően óvatosan, hátulról közelítjük meg azokat.

Sok pontot szeretnél gyűjteni utászként? Javíts meg mindent, amit csak látsz! A rögzített géppuskaállásoktól kezdve a ledobott utánpótláscsomagig szinte bármit megreparálhatunk. Az is jó módszer, ha nehézpáncélos csapattársunkat követjük valamilyen gyorsabb járművel – így képesek lehetünk őt huzamosabb ideig egy darabban tartani, és mint tudjuk, a járművek mellett tartózkodók azonnal részesülnek a támogató osztályok jutalmaiból (életerő, javítás, lőszerkészlet feltöltése).

Tudtad, hogy megjavíthatod a szétlőhető kerítéseket, vagy a robbanó hordókat is? Utóbbival remek csapdákat készíthetünk ellenfeleink számára, míg a kerítés átmeneti védelmet biztosíthat gyalogosok számára.

A csapatjáték mindennél fontosabb, Rambóként nem leszünk hosszú életűek.

A szanitéc az egyik leghasznosabb tagja a csapatnak, de roppant sérülékeny, mivel nincs rajta páncélmellény. Orvosi csomagját a kezében tartva folyamatosan gyógyíthatja a közelben lévő csapattársait és saját magát, fegyvere pedig tökéletes közelharcra és távolra egyaránt.

EÜ csomagjainkat érdemes lehet eldobálni azokon a helyeken, ahol valamiféle védelmet szeretnénk kialakítani. Ha ezeket sérült társaink felveszik, pár másodperc múlva újult erővel folytathatják a harcot.

Az újraélesztővel nemcsak elesett társainkat hozhatjuk vissza a halálból, de fegyverként is használhatjuk. Egyetlen sokkolással az örök vadászmezőre küldhetünk bárkit!

Bár az orvlövészek általában magányosan igyekeznek tengetni életüket, hasznos felderítő munkát végezhetnek a csapat számára. Hangkommunikációval, valamint a „Spotted!" parancs segítségével időben felhívhatják a figyelmet a közeledő veszélyforrásokra.

Mesterlövészként a legtöbb időt a távcsövünkbe bámulva fogjuk eltölteni, ezért tudomásul kell vennünk, hogy bárki meglephet minket hátulról. Valamiféle védelmet biztosíthatunk magunknak úgy, ha elhelyezünk egy-két gyalogsági aknát a vadászterületünk mögött, hátha beletéved a vérszemet kapott áldozatunk, aki a kiiktatásunk miatt képes bármekkora hegyet megmászni...

Gyalogsági aknákkal rengeteg bosszúságot szerezhetünk ellenfeleinknek. Helyezzük el őket ellenséges bázisok közelében, tankok mellé, vagy zászlók köré. Nagyszerű védelmet biztosíthatnak a csapat számára – de nem árt, ha társaink nyitott szemmel közlekednek a közelükben...

Minden bizonnyal a kommandósok a legveszélyesebb katonák a harcmezőn. C4-es robbanószerrel játszva védhetnek be ellenőrzőpontokat, vagy végezhetnek páncélosokkal. Egyetlen hátrányuk, hogy nincs semmiféle páncélzatuk, ezért könnyű célpontot jelentenek bárki számára.

Hatékony terrorista-taktika: ragasszunk két C4-est egy dzsip elejére, váltsunk át a detonátorra, majd hajtsunk be vele az ellenfél bázisára vagy neki egy tankjának! Ha sikerül időben kiug-

BATTLERECORDER

Némelyik szerver lehetőséget biztosít arra, hogy visszanézzük az ott folytatott küzdelmeinket. Ezeket az 5-10 megás fájlokat mindig a szerveren tárolják, és mérkőzések után nekünk egy könyvjelzőt hoz létre a játék, hogy letölthessük azokat a saját számítógépünkre. Ezeket a meccseket a Community menüpont alatt hívhatjuk elő és tölthetjük le. Lejátszás közben lassíthatunk, vagy meg is állíthatjuk a lejátszást. Egyéb programokkal így készíthetünk saját animációkat, vagy a beépített képlopóval (PrintScreen gomb) rögzíthetünk látványos képeket a játékból.

Egyszemélyes játék esetén készíthetünk saját videókat is a játékból. Először hozzuk elő a konzolt (~ billentyű), majd írjuk be a következő parancssort: demo.recordDemo <fájlnév>. A felvételt a demo.Stoprecording paranccsal állíthatjuk meg. Az így elkészült fájlokat másoljátok át a „Battlefield 2/mods/Demos/" könyvtárból a „Documents and Settings\Neved\Dokumentumok\Battlefield 2\Profiles\Default\demos" könyvtárba, majd a játék újraindítása után máris megcsodálhatjátok őket a Community menüben.

ranunk a járműből, már csak a bal egérgombot kell villámgyorsan megnyomni...

Amennyiben kommadósként indulunk, húzzuk meg magunkat, és próbáljunk meg észrevétlenül eljutni az ellenfél bázisára. Elsőként bénítsuk meg az ellenfél felderítését, majd a tüzérségét is – hiszen vakon valószínűleg nem meri bevállalni a tüzérség bevetését anélkül, hogy ne saját csapattársait ritkítsa meg vele. Ráadásul így több szabotázsakciót végezhetünk észrevétlenül. Mivel elég kevés robbanószerrel vagyunk ellátva, mindig kérjünk utánpótlást a parancsnoktól.

Hidak felrobbantásához általában három töltetre lesz szükség, épületekhez kettőre, tüzérségi ágyúnál háromra. Ha a híd hosszú vagy széles (vagy mindkettő), több helyen is elhelyezhetünk robbanóanyagot, így nyitva még több lyukat a járművek útjában. Ne feledjük, hogy ezzel a módszerrel rengeteg időt nyerhetünk csapatunknak: minél nagyobb sérülést okozunk, annál több idő szükséges ezek megjavításához.

Légierő

A légierő feladata legtöbbször a szárazföldi csapatok támogatása. Kétféle légi járművel találkozhatunk: helikopterekkel (harci vagy csapatszállító), illetve vadászgépekkel (ezekből is akad olyan, ami előnyösebb a földi célpontok megsemmisítésére). Mindkét géptípus irányítását könnyen elsajátíthatjuk pár óra alatt, de ezt sose gyakoroljunk éles helyzetben – hiszen éppen ezért (is) van az egyszemélyes játékmód.

A harci helikopterek fegyverzete és repülési modelljei oldalanként eltérőek. Az amerikai Kobra jóval mozgékonyabb, mint a MEC MI-28-asa, viszont utóbbinak erősebb a fegyverzete.

A Ctrl gombot lenyomva tartva nézhetünk szét a pilótafülkében.

Csak abban az esetben induljunk el egyedül egy helikopterrel, ha nincs a környéken egyetlen társunk se. Ilyenkor is érdemes leszállni egy távolabbi helyen, és felvenni magunk mellé valakit. Ne feledd, hogy a melletted ülő tüzérek nemcsak pontot hozhatnak neked is, de megvédhetnek más helikopterektől is!

Tüzérként az egyik leghasznosabb társunk egy TV-kamerás nézetből irányítható rakéta, amely egyetlen találattal elpusztíthat bármilyen páncélozott járművet. Tanuljuk meg, hogyan kell célozni vele, s irányítani a rakétát repülés közben. Rengeteg pontot gyűjthetünk be ezzel a fegyverrel.

Ha befognak minket valamilyen hőkövető rakétával, azt sípoló hang jelzi számunkra. Ilyenkor az X gombbal szórhatunk ki csalit, amely megzavarja a rakéták követő rendszerét – de ez nem mindig nyújt biztos védelmet számunkra. A biztonság kedvéért a csali mellett változtassunk magasságot, irányt, és maradjunk az épületek vagy a domborzat takarásában.

Mindig számoljunk a rögzített földi légelhárító ütegekkel! Érdemes megjegyezni, hogy merre találhatók ezek a térképen, majd szükség esetén gyors csapást mérni rájuk.

Kétféle vadászgép-típussal találkozhatunk, melyek némelyikébe ketten is beleülhetünk. A második ülésen a jobb egérgombbal válthatunk a fegyverindító képernyőre – ha sikerül befognunk egy ellenséges járművet a földön, a bal egérgombbal irányított rakétákkal szórhatjuk meg az ellent.

A vadászgépeket irányítani nem egyszerű feladat, hiszen nagyon gyorsak, így könnyen nekirepülhetünk velük valaminek. Lehetőség szerint használjunk joystickot ehhez a művelethez.

Repülőgépek esetében az F billentyűvel válthatsz levegő-föld vagy levegő-levegő fegyverzet közül. Földi egységek ellen használd a gépágyút, jókora sebzést képest okozni.

Amerikai oldalon az F-35-ös JSF gépek képesek a lebegésre, ha az S billentyűt lenyomva tartjuk. Felszállás után az előre gombbal és a shift lenyomva tartásával (azaz utánégető használatával) juthatunk elegendő tolóerőhöz a mozgáshoz.

Szárazföldi járművek

Alapvetően háromféle járművel találkozhatunk mindegyik oldalon: nehézpáncélosokkal (tankok), APC-kel, és gyors terepjárókkal. Mindegyiknek megvannak a sajátos előnyei és hátrányai, melyek általában a sebesség kontra tűzerő témában mozognak. Minél gyorsabb járműben ülünk, az annál sebezhetőbb – minél lassabban, annál hatékonyabb a harcban.

A Battlefield 2-ben a gyalogos katonák roppant érzékenyen reagálnak a járművekkel történő ütközésekre. Szinte a legkisebb sebesség is elegendő ahhoz, hogy halálra gázoljunk valakit. Saját bázisainkon ezért nagyon vigyázzunk a gázadással, mert gyakran tévedhetnek elénk figyelmetlen katonák. Ha tehetjük, tapadjunk rá a dudára és hívjuk fel magunkra a figyelmet.

A nehézpáncélzattal felvértezett harckocsikban gyakran érezhetjük magunkat úgy, mintha lánctalpakon gördülő félistenek lennénk – holott roppant sérülékenyek vagyunk így is. A keskeny látómező és lassú mozgás sok tapasztalatot igényel mindenkitől. Ellenséges zászló foglalása esetén nagyon vigyázzunk a mellénk lopakodó kommandósokra, akik C4-et erősíthetnek harckocsinkra. Ha balga mód mögénk vagy elénk állnak, próbáljuk meg elgázolni őket.

A tankok külső lőállásaiból védelmet biztosíthatunk gyalogság és helikopterek ellen is. Persze túl sok esélyünk az életben maradásra nincs – de ne feledjük, hogy a guggolás gombbal bármikor visszahúzódhatunk a páncélozott toronyba, s így sokkal kevésbe érhetnek el minket a halálos lövedékek.

Az APC-k másodlagos fegyvere egy irányítható rakéta, melynek újratöltési ideje nagyon hosszú. Ezzel a fegyverrel jókora távolságból hatékonyan vehetjük fel a harcot más páncélosokkal szemben – tüzelés után tartsuk a szárkeresztet a célponton, hogy ily módon rávezessük a töltetet!

Páncélozott járművekből füstgránátokat szórhatunk az X gomb megnyomásával. Ezt sokan gyakran elfelejtik használni, pedig gyakran megmenekülhetünk a biztos haláltól, ha időben elhagyjuk a járművet a füst takarásában.

Keresse a hírlapárusoknál és az ITmédiaBOLT-okban!

Rendelje meg!

06 (1) 888-3421, 22 · 06 (1) 888-3499 · www.itmediabolt.hu · terjesztes@vogelburda.hu

írta · JuliuS

VÉGIGJÁTSZÁS 2. RÉSZ

SIVATAGI KÜLDETÉSEK

Monster – Nehézség: könnyű

A megadott címre érve fényűzően berendezett, de elhagyatott ranchot találtam. Az ismeretlen házigazda hangosbeszélőn arra utasított, hogy üljek az udvaron parkoló monster-car kormánya mögé, és teljesítsem a GPS koordinátákkal felállított versenypályáját megadott időn belül, amolyan teszt gyanánt. Legszívesebben hagytam volna a fenébe a rejtőzködő aberráltat, de mivel információi voltak a családomról, megtettem, amit kért.

Tipp: A járgányban nem volt kézifék, cserébe viszont – hála az öszkerékhajtásnak – a legdurvább emelkedőn is simán felmászott.

Gépeltérítés (Highjack) – Nehézség: közepes

A kis próba után az ismeretlen végre felfedte magát… Na de éppen Toreno? Ráadásul titkos kormányügynök?! Ez még nekem is sok volt… Meglehetősen összezavarodva fogadtam el első „hivatalos" megbízásomat, egy rivális ügynökség kamionjának elrablását. Mivel szükségem volt társra, felhívtam Cesart. Lelkesen jött, hiszen nem tudta, mi vár rá… Amikor aztán a motoron ülve az autópályán üldöztük a kamiont, és felvetettem neki, hogy esetleg átmászhatna rá menet közben… nos, akkor némileg alábbhagyott a lelkesedése. A végén persze gond nélkül leszállítottuk a cuccot a garázsba.

Tipp: Mivel nyílegyenesen a híd felé vettem az irányt, és a szembejövőkkel nem törődve, a lehajtón robogtam fel a hídra, még a hosszú egyenesen szakaszon értem utol a kamiont, így volt bőven időnk, amíg Cesar rászánta magát az ugrásra.

Garázsmenet (Zeroing in) – Nehézség: könnyű
Ha már úgyis visszamentem San Fieroba, megvettem a Wang autókereskedést, és hogy ne álljon üresen, úgy gondoltam, lopok néhány autót. Zero készített egy mobiltelefon-pozícionálót, így könnyedén a nő nyomába szegődhettem. Hamar utolértem, és rendőr módra kiperdítettem az autóját – majd őt magát is kipenderítettem az autójából.
Tipp: Megnyugtató volt a tudat, hogy az ellopott jobbnál jobb járgányok ezután rendre ott sorakoznak a kereskedésben.

Próbaút (Test Drive) – Nehézség: könnyű
Cesarral elmentünk egy konkurens autókereskedőhöz, majd az emeleten rövid próbaútra indultunk a kocsikkal... jobb híján az ablakon át. Cesar ment elöl, én könnyedén tartottam a tempót mögötte. Egyszer a frászt hozta rám, amikor egy szűk sikátorban azt vettem észre, hogy a zsaruk eltorlaszolták a túlsó végét, és rükvercben kellett távoznunk a helyről...
Tipp: Természetesen eztán mindkettőnk autója a kereskedést gazdagította.

Vámszabadterület (Customs Fast Track) – Nehézség: könnyű
Cesarral lementünk a kikötőhöz, mivel fülest kapott, hogy egy nekünk kellő kocsi érkezett az egyik konténerben. Az informátor ugyan azt mondta, megjelöli a jó dobozt, de a daruba felmászva semmilyen jelölést nem láttam. Így aztán nekiálltam egyesével a kipakolásnak... A második vagy harmadik konténerben megtaláltuk a keresett autót, ám néhány váratlan vendég érkezett, így sietve lemásztam a daruból, és Cesar védelmére siettem.
Tipp: A hőkövetős rakéta itt is csodákra volt képes! A feladat után néhány szállítmányozó cég is felfigyelt ránk, így export-import jellegű feladatokat is végezhettem.

A defekt (Puncture Wounds) – Nehézség: közepes
Szegény Cesar büszkeségét alaposan megnyirbálta egy női sofőr, aki órákon át játszadozott vele, Cesar mégsem tudta őt utolérni. Űzőbe vettem hát magam is, és hogy fokozzam Cesar frusztrációját, viszonylag hamar utolértem a bigét, majd néhány tüskét kiszórva odaszegeztem az úthoz. A tyúk elszaladt, a defektmentes gumik felszívták magukat, én meg visszahajtottam a garázshoz.
Tipp: Szerencsém volt, hiszen az autópálya végén értem utol a csaj kocsiját, ahol balra fordult, majd jobbra kanyarodva hajtott rá a hídra – én pedig a mezőn rövidítve elé kerültem, és teleszórtam tüskékkel a hidat.

A csomag (Interdiction) – Nehézség: közepes
Ideje volt visszamenni a farmra, ahol Toreno előbb halálra idegesített Sweet raboskodási körülményeinek ecsetelésével, majd váratlanul igazi ügynöki feladatot bízott rám. Elküldött egy kis hegyi faluba, majd ott Nagy Testvért játszva instruált fel a hegytetőre, és még járművet is választhattam. Fent a helyzet váratlan fordulatot vett: kétszer két üldöző helikopter érkezett, kommandósokkal megspékelve. Miután lerendeztem több tucat ügynököt, még a csomagért is el kellett mennem, amit a pilóta egy biztonságos, de baromi messzi ponton dobott le. Miután visszavittem a cuccot a szellemvárosba, a két megmaradt járgány egyikével hazahajtottam.
Tipp: A küldetés előtt elhoztam a San Fiero-i reptérről néhány hőkövetős rakétát, így pillanatok alatt elintéztem a helikoptereket a SWAT kommandósokkal együtt. A reptérre pilótaengedély híján úgy jutottam be, hogy az őrbódé elé parkoltam, és a kocsi, majd onnan a bódé tetejére mászva beugrottam a kerítésen túlra. Ha már ott voltam, elhoztam egy helikoptert is, és azzal mentem végig az egész küldetésen, rengeteg időt spórolva. Ha mégis választottam volna járművet, és a végén azt szerettem volna megtartani, a szellemvároshoz visszaérkezve ki kellett volna szállnom belőle, és gyalog bemenni a garázsba.

Verdant Meadows – Nehézség: könnyű
Toreno nem kapkodta el a bratyó kiszabadítását, helyette inkább a történelemkönyvön röhögcsélt, és újabb feladatot adott, ráadásul a pénztárcámat sem kímélte. Meg kellett vennem egy használaton kívüli repülőteret a sivatagban, kemény 80 000 dollárért.
Tipp: Mivel az előző küldetésből nálam maradt a helikopter, legalább az utazás rövid volt...

Repülőiskola (Learning to Fly) – Nehézség: nehéz
Kézzel-lábbal tiltakoztam, de Toreno nem hagyott nyugton, és állandó hívásokkal zaklatott, míg el nem végeztem a pilótakiképzést. Néhányszor szívesen befontam volna a szemöldököm, de azért sikerült...
Tipp: Azoknak, akik szimulátoron tanulnak repülni, a le- és felszállást külső, a körözgetést és a célzást feltétlenül belső nézetből javaslom elsajátítani.

N.O.E. – Nehézség: közepes
Toreno konspirációink meghallgatása után légipostás feladatot kaptam: felszerelést kellett vinnem néhány ügynöknek Angel Pine közelébe, végig alacsonyan, a radarok alatt repülve, különben a katonai bázis megkínált volna néhány légelhárító rakétával. A visszaút is hasonlóan kalandos volt.
Tipp: A rendelkezésre álló időkeretet felmérve hamar rájöttem, hogy nincs szükség sem nyaktörő tempóra, sem arra, hogy szűk kanyonokban manőverezzek, ezért a felszállás után azonnal északnak fordultam, és a nyílt víz felett repülve, egész San Fierót megkerülve repültem a célhoz és vissza.

Potyautas (Stowaway) – Nehézség: közepes
Néhány váratlan látogató érkezett a reptérre: konkurens kormányügynökök. Toreno rövid, lelkesítőnek szánt szónoklatot intézett, aminek a vége az lett, hogy nyírjam ki őket. Először is utol kellett érnem a felszállni készülő gépet, majd a fedélzeten puszta kézzel legyőzni mindenkit – tekintettel az aknákkal csurig töltött raktérre, lőfegyver használata nem volt javasolt –, végül a pilótát likvidálva, majd az ejtőernyőt megszerezve robbanóanyagot kellett helyezni a gép orrába. Utána hátrafutottam a farokrészbe, majd kiugráskor aktiváltam a robbanószert.
Tipp: A gépet csak úgy értem el, hogy a motorra ráhajolva némi plusz sebességet szereztem. Szerencsére nálam volt egy szamurájkard, így a repülőn az ügynökök hamar kiterültek. Igaz, elég lett volna azt az egyet kettévágni, akin az ejtőernyő volt, aztán eldobni a bombát, ami kiugrás után – a többi ügynökkel együtt – felrobbantja a gépet. Szabadesés közben figyeltem arra, hogy lehetőleg ne a katonai bázis, vagy víz közepén érjek földet.

A titkos terv (Black Project) – Nehézség: közepes
Este lett, mire visszaértem a reptérre, ahol az igazság várt rám. Truth újabb őrültségbe rángatott bele: el kellett lopnom a legféltettebben őrzött fejlesztést egy titkos katonai bázis mélyéről. Mesterlövészpuskámmal biztos távolságból leszedtem az őröket, majd az irányítóteremben kinyitottam a bázis földbe süllyesztett ajtaját. Lent már nem sikerült észrevétlen maradnom, riadót fújtak. Dolgozott az AK a kezemben rendesen, mire megtaláltam előbb a SAM lövegek kiiktatására szolgáló vezérlőt, majd magát a titkos projektet (egy mágneskártyás ajtónál volt olyan kedves az egyik tudós átadni a belépőkártyáját), ami nem volt más, mint egy jetpack. A hátirakétát felcsatolva kilőttem magam a silóból, és hamarosan társam mellett landoltam a homokban.
Tipp: Mivel így is, úgy is riadó lett a vége, célszerűbb lett volna teljes mellszélességgel berongyolnom a bázisra, majd a szellőzőt használva lejutni a lezárt részre.

Green Goo – Nehézség: közepes
Truth roppant izgatottan közölte, hogy el kell lopnom „valamit". Mindegy mit találok, bizonyosan fontos lesz – mondta. Fogtam hát a jetpacket, és odaröppentem az érkező vonathoz, ahol a katonákat kiiktatva, harmadik próbálkozásra végre megtaláltam a megfelelő ládát, és benne... valamit. Máig sem tudom mi volt az, min-

Cheatek

Autók

AIWPRTON - Rhino
CQZIJMB - Bloodring Banger
JQNTDMH - Rancher
PDNEJOH - Racecar
VPJTQWV - Racecar
AQTBCODX - Romero
KRIJEBR - Stretch
UBHYZHQ - Trashmaster
RZHSUEW - Caddy
KVGYZQK - Skinny
BEKKNQV - Slut Magnet
JUMPJET - Hydra
KGGGDKP - Vortex Hovercraft
OHDUDE - Hunter
AKJJYGLC - Quad
AMOMHRER - Tanker Truck
EEGCYXT - Dozer
URKQSRK - Stunt Plane
AGBDLCID - Monster

Időjárás

AFZLLQLL - Napos idő
ICIKPYH - Még naposabb idő
ALNSFMZO - Változó idő
AUIFRVQS - Esős idő
CFVFGMJ - Ködös idő
XJVSNAJ - Mindig ejfél
OFVIAC - Naplemente
MGHXYRM - Villámok
CWJXUOC - Homokvihar

Őrültségek

BAGOWPG - Kókusz lesz a fejeden
SZCMAWO - Öngyilkosság

Időmúlás

YSOHNUL - Gyorsabban múlik az idő
PPGWJHT - Gyorsabb játékmenet
LIYOAAY - Lassabb játékmenet

denesetre egy ideig Truth elvolt vele, mert utána hetekig nem láttam.
Tipp: Nyílegyenesen az állomáshoz repültem, így közvetlenül a vonat előtt értem oda, így a peron tetejére leszállva biztos kézzel sorozhattam végig a szerelvényen tartózkodó katonákat.
A feladat teljesítése után birtokba vehettem a repteremet, ami szép pénzt termelt számomra. Ráadásul Truth nálam hagyta a jetpacket is!

LAS VENTURAS KÜLDETÉSEK

Ketchupos lökhárító (Fender Ketchup) – Nehézség: könnyű
Ázsiai barátom kemény fába vágta a fejszéjét, amikor Triád-kaszinót nyitott a maffia városában. Jöttek is a nehézségek csőstül, de szerencsére sikerült elkapni valakit, aki tudta, ki áll a dolgok háttérben. Kikötöttem a fickót a motorháztetőre, és elvittem egy kis túrára... A reptér ideális hely volt erre, hiszen kedvemre száguldozhattam, biztonságos ugrató is volt kéznél, így hamar megeredt a fickó nyelve.
Tipp: Hagyhattam volna az egész repteret a fenébe, és száguldozhattam volna fel-alá a kaszinó előtti főúton is – csak az nem lett volna olyan stílusos, és a rendőrök figyelmét is hamar felkeltette volna.

Kirobbanó helyzet (Explosive Situation) – Nehézség: könnyű
Most hogy kiderült, ki áll a háttérben, ideje volt visszavágni. Woozie lehűtött, mondván, itt alaposabb tervezésre van szükség. Először is robbanóanyagot kellett szereznünk, amihez ideális forrásnak bizonyult a város határában működő bánya. Odamotoroztam, majd leugrattam a bánya aljára, és beszálltam az ott parkoló óriásdömperek egyikébe, annak kerekével szétzúztam a robbanószert védő ládákat, és begyűjtöttem az anyagot. Kifelé menet a biztonságiak elzárták ugyan az utat, de a bányagépeken végigmotorozva sikerült kicsusszannom az őrök között.
Tipp: Ha a feladatra helikopterrel érkezem, az egész kijutási macerát megspórolhattam volna magamnak, egyszerűen kirepülve a bányából...

Hamis zsetonok (You've had your Chips) – Nehézség: könnyű
Egy időre félre kellett tennünk a konkurencia kifosztására vonatkozó terveinket, mivel valaki hamis zsetonokkal próbált meglopni minket. Hamar kikövetkeztettük, hogy a Sindacco család városszéli gyárában készülhettek – tettem hát egy kanyart a gyár felé. Az épületbe érve némi lövöldözés után szétromboltam az összes gépsort, majd a biztonságiakat lerázva visszatértem a kaszinóba.
Tipp: Minden egyes gép detonációja újabb és újabb őröket vonz az épületbe, de ha távirányítású robbanószerkezetet tettem volna rájuk, egyszerre repíthettem volna a levegőbe mindet (a detonátor több kilométeres hatósugarának köszönhetően akár a kaszinóhoz visszaérkezve, a parkolóból is robbanthattam volna). Ha még mindig helikopterrel közlekednék, mind az üldözők, mind a zsaruk okozta gondot levehettem volna a vállamról...

Don Peyote – Nehézség: könnyű
Truth hívott azzal, hogy néhány átmulatott éjszaka után most tért magához, egy Los Santos-i japán fürdőházban van, és fogalma sincs róla, hogy került oda. Mindenesetre megkért, hogy kutassam fel alkalmi ismerőseit, valahol Arco del Oeste környékén. Mivel több fickóra számítottam, négyajtós járművel kutattam át a távoli, kies vidéket. Ezután újdonsült ismerőseim társainak keresésére indultunk a közeli kígyófarmon, ahol azonban nem fogadtak tárt karokkal. Gyorsan kellett cselekednem, mivel az autókba pattanó farmerek veszélyeztették kótyagos társaim testi épségét. A végén visszafurikáztam Kent Pault és Maccert a városba, egyenesen a Caligula kaszinóhoz. Rosenberggel történt találkozásom után felhívtam Woozie-t, és örömmel újságoltam el neki, hogy a jelek szerint sikerült belső kapcsolatot kiépítenem a Caligulába.
Tipp: A Maverick helikopter szintén négyajtós, és mondanom sem kell, mennyivel gyorsabb légvonalban megtenni nagy távolságokat...

Intenzív gondoskodás (Intensive Care) – Nehézség: közepes
Visszamentem a Caligulába, ahol Rosie sápítozott erősen. Meghallgatva a problémáit, igencsak sietnem kellett, hogy a maffia előtt megtaláljam a Johnnyt szállító mentőautót. A kórháznál kiderült, hogy elkéstem, de szerencsére egy Patriot parkolt a közelben, amivel átfésültem a várost, és néhány hamis nyom után megtaláltam a megfelelő mentőt. Miután a gengsztereket megállásra bírtam, a húsüzembe hajtottam Johnnyval.
Tipp: Talán már mondanom sem kéne, de helikopterrel ez a feladat is jóval rövidebb idő alatt végrehajtható lett volna...

Sikkasztás (Misappropriation) – Nehézség: könnyű
Az előkelő villanegyedben ismét összefutottam a zsaruk gyöngyeivel, akiknek ezúttal egy FBI-os fickó és egy drog-nyomozó miatt főtt a fejük. Elküldtek a találkozóra, amit Aldea Malvada szellemvárosában beszéltek meg az ügynökök. A feladatom az volt, hogy szerezzem meg a dossziét, és hallgattassam el a szemtanúkat. Sikerült meglepetésszerűen érkeznem az összejövetelre, így nem kellett hosszú légi üldözést folytatnom a papírok miatt.
Tipp: Az északi parti útról gyalogoson fel tudtam futni a hegyre, és így hátulról lephettem meg

őket, elsőként éppen a dossziét őrző fickót hűvösre téve. A gazdátlanná vált helivel gyorsan megléphettem a tetthelyről.

A húsüzem (The Meat Business) – Nehézség: könnyű

Felugrottam Kenhez, és némi önbizalom adagolás után elkísértem Johnny húsüzemébe. A fickóra meglehetősen sokkoló benyomást tettem, így ismét menekülnünk kellett. Ránkgyújtották az épületet, és bárdokkal-láncfűrésszel jöttek ellenem, úgyhogy alaposan megdolgoztatták a fegyverem. A végén nyugtatgattam még kicsit Kent, aztán kiraktam a kaszinó előtt.

Tipp: Nem szerettem volna, hogy fagyos legyen a hangulatom, így nagyon vigyáztam arra, hogy véletlenül se menjek a fagyasztókamrába, amíg csak egyetlen rosszfiú is maradt a közelben.

Madd Dogg – Nehézség: könnyű

Miután résztulajdonossá váltam a Négy Sárkány kaszinóban, elindultam megnézni, kiheverte-e Ken a múltkori kalandunkat. Útközben csődületre lettem figyelmes a Royale kaszinó előtt, ahol Madd Dogg készült öngyilkos ugrásra a tetőről. Mivel felelősnek éreztem magam abban, hogy idáig jutott, elhatároztam, hogy segítek rajta. A közelben parkoló szalmabálás furgonnal a párkány alá hajtottam, majd Madd Dogg látványos zuhanása, és szerencsés platót érése után elfuvaroztam őt a korházba.

Tipp: Mivel megéreztem, hol fogja levetni magát (mindig ugyanonnan rugaszkodik el), a járdára merőlegesen parkoltam le a furgont, így előrehátra mozogva pont alákerültem.

Szabadesés (Freefall) – Nehézség: közepes

Miután elváltam Madd Doggtól, elmentem Kenhez, ahol találkoztam az új nagyfőnökkel, Salvatore-ral. Hogy elkápráztassam, elvállaltam a ráküldött bérgyilkosok elintézését. Mivel még a földe térés előtt kellett kiiktatnom őket, a reptérre hajtottam, és egy elkötött géppel a bérgyilkoskvartett üdvözlésére siettem. Felrepültem a leszálló irányú légifolyosónál magasabbra, és fentről, zuhanórepülésben utolértem az egyébként gyorsabb sugárhajtású gépet. Itt meglehetősen nyaktörő mutatvánnyal átugrottam a másik gépre, és hidegre tettem a négy profit. Mivel a pilóta sem bírt magával, őt is a felhők fölé küldtem, majd letettem a gépet Las Venturas repterén.

Delelő (High Noon) – Nehézség: közepes

A dossziét Las Brujasba kellett vinnem, ahol a kopók már tűkön ülve várták. Mivel nem akartak tanúkat, a társuk és a magam számára szolgáló sírgödör ásásának kezdhettem neki. Tenpenny távozása után felgyorsultak az események, Hernandez rövid időre magához tért, így esélyhez jutottam. Ismét eljött a bosszú ideje, de ez a jelek szerint megzavart kissé, így képtelen voltam eltalálni a kocsija felé futó Pulaskit, maximum a gumijait lőhettem darabokra. Bár meglehetősen gyors autóval repesztett a szemétláda, a hegyi szerpentinen hamar utolértem...

Tipp: Az adrenalin tombolásától hajtva leugrattam a hegyi szerpentinen a mélységbe, és a felborult autóból kikászálódva, egyetlen hőkövetős rakétával kiugrasztottam a kocsijából a korrupt zsarut.

Szent Márk bisztró (Saint Mark's Bistro) – Nehézség: könnyű

Salvatore el volt ájulva, hogy milyen simán elintéztem a bérgyilkosokat, így rám bízta a feladatot, hogy végezzek Forellivel. Remek alkalom adódott, hogy megszabaduljak Kenéktől, anélkül, hogy Salvatore gyanakodott volna. Elutaztam az ország túlfelébe, vissza Liberty Citybe, ahol volt ugyan némi fegyverropogás, ám a feladat legnehezebb részét a jettel történő landolás jelentette – szóval nem volt igazán nagy probléma a testőrség legyűrése.

Tipp: Apropó jet. A leggyorsabb közlekedési módot mindig is a sugárhajtású gépek jelentették, ráadásul minden repülőtéren megtalálhatóak. A célterület felett egyszerűen kiugrottam a gépből, és leejtőernyőztem.

Keresse az ITmédiaBOLT-okban vagy rendelje meg a kiadótól!

06 (1) 888-3421, 22 · 06 (1) 888-3499 · www.itmediabolt.hu · terjesztes@vogelburda.hu

A tervrajzok (Architectural Espionage) – Nehézség: közepes
Végre jutott időnk Woozie-val a Caligula kifosztásának tervét csiszolgatni, ám hamar kiderült, hogy ehhez tervrajzok kellenek. Elmentem hát a tervhivatalba – útközben a turistáktól fényképezőgépet is zsákmányoltam –, eltettem a fegyvereimet, majd illedelmesen válaszolgattam a recepciós hölgy kérdéseire („igen, nem, igen"), így gond nélkül feljutottam a harmadikra. Mivel a jelek szerint az őrnek aznap nem járt ebédszünet, kénytelen voltam valamivel elterelni a figyelmét. Egy emelettel lejjebb találtam egy régi légkondit, amit tönkretéve azonnal bekapcsolt a tűzriasztó – így már elkészíthettem a fotót. Hanem akkor elszabadult a pokol, az őrök valamiből gyanút fogtak, így életem egyik legkeményebb helyzetében találtam magam. Amint sikerült kijutnom, már a rendőrségi helikopter is rám vadászott, így gyorsan visszatűztem a Négy Sárkányba.
Tipp: Igencsak forró volt a lábam alatt a talaj, szerencse hogy emlékeztem az elrejtett golyóálló mellényre a közeli Come-a-Lot kaszinó reklámtáblája alatt...

A hódítás (Key to her Heart) – Nehézség: könnyű
A következő feladat jóval nyugisabbnak ígérkezett. A terv az volt, hogy meghódítom a Caligula egyik krupiéját, ezért követtem a kocsiját, persze feltűnés nélkül. Megvallom, kissé furcsa volt szép lassan, a szabályok betartásával közlekedni... A csaj először nem haza, hanem egy szexshopba ment, ahol én is vettem egy szexrabszolga-ruhát. Miután hazaért, leparkoltam a házával szemközt, és megvártam, míg a lovagja is megérkezik. Őt gyorsan kivontam az egyenletből, és ha már a maszkos ruha rajtam volt... nos, megtettem, amit meg kellett tennem. Később vettem egy házat a környéken, és randiztam párszor Millie-vel (ha a szolgaruhában állítottam be hozzá, a szexre mindig számíthattam). Végül megkaptam tőle a háza kulcsát, így ellophattam a belépőkártyáját.
Tipp: Kihagyhattam volna ezt az egész hercehurcát, ha az első randi alkalmával egyszerűen lelövöm a lányt, és betörök a házába – de gondoltam legalább egyszer életemben kipróbálom ezt a szado-mazo dolgot...

Gátrobbantó (Dam and Blast) – Nehézség: könnyű
A városi áramfejlesztőt kellett kiiktatnom. Elmentem a reptérre, és a gát fölé repültem, majd következett az ejtőernyős ugrás, ami – bármennyit is csináltam már – megunhatatlanul jó móka. Mivel nem sikerült a gáton landolni, minden fegyveremet elvitte a víz. Szerencsére egy kést találtam a mólón, így hasfelmetsző technikámat csiszolgatva intéztem el előbb a kinti kettő, majd a benti alsó szinten lévő két őrt, végül a generátorok szintjét maradtakat. A robbanóanyagok elhelyezése és felrobbantása után elvétettem a kifelé vezető utat, így a tetőn találtam magam. Más választásom nem volt, így a vízbe ugrottam, majd az ott várakozó gépek egyikével visszarepültem a városba.
Tipp: Ejtőernyőzésről jut eszembe: néhány nagyon magas épület tetejére feljuthatunk az utca szintjéről, a tetőn pedig általában egy ejtőernyő vár ránk, hogy kedvenc sportunknak kedvünkre hódolhassunk.

Rendőrmotorok (Cop Wheels) – Nehézség: nehéz
Ideje volt az álcázást biztosító motoros rendőri felvezetésről gondoskodni. Uniformist könnyen szereztünk, de a négy rendőrmotor begyűjtése már keményebb dió volt. Ráadásul a motorokat Knight Rider módra, menet közben kellett a kamionra helyezni. Rémálmaimban se jöjjön elő még egyszer ez a kaland!
Tipp: A Linden állomásnál lévő motorral kezdtem, majd jött a reptér közelében lévő, ahol lendületből elgázoltam az éppen indulni készülő zsarut. Harmadiknak elmentem Roca Escalanteba, végül elhoztam a Julias Thruway Eastnél lévőt is.

Fel, fel és el! (Up, Up And Away!) – Nehézség: közepes
Este 8 után értem a kaszinóba, ahol a többiek már a terv utolsó fázisát csiszolgatták. Csak a páncélautó megszerzése volt hátra, és Zero remek ötlettel rukkolt elő: szerezzünk egy Égi Daru szállítóhelikoptert, és azzal lopjunk páncélautót! Egyedüli pilótaként ismét nekem kellett bevetnem magam, elmentem hát a katonai bázisra, és a Patriot kihajtásakor beslisszoltam a kapun (elmehettem volna a már jól ismert „titkos" katonai bázisra, és elköthettem volna egy járművet – de amint beengedtek volna, úgyis észrevesznek). Ismét megküzdöttem egy laktanyányi katonával, majd a tetőn lévő ágyúval leszedtem az erősítésnek érkező két harci helikoptert, és elvittem a gépet. A páncélautót már gond nélkül szállítottam a sivatagai repteremhez.
Tipp: Ha egy repülővel felszállok a bázis fölé, és ejtőernyővel kiugrom – esetleg a jetpackkel leszállok – pont a helipadra, a csata nagy részét megúsztam volna.

Viszem a bankot (Breaking the Bank at Caligula's) – Nehézség: közepes
Eljött az idő! A fegyvereimet elrejtve léptem be a kaszinóba, majd Millie kártyájával lejutottam a generátorokhoz, ahol könnyűgázgránátot dobtam a szellőzőbe. Zero kiiktatta a világítást, így nagy előnyhöz jutottam ellenfeleimmel szemben, az éjjellátónak köszönhetően. A garázsban a targoncával felfeszítettem az ajtót, így a többiek is megérkezhettek. Mikor már épp kiiktattuk az őröket, Zero közölte, hogy valaki a tartalék áramfejlesztő beindításán mesterkedik. Amíg a többiek a pénzt pakolták, felrobbantottam a generátort, majd visszamentem hozzájuk Miután a pénz rendben elindult, felmentem tetőre, majd a SWAT kommandósok legyőzése után felkaptam az ejtőernyőt, és átugrottam a szembeni tetőn landolt géphez, amivel visszarepültem Verdant Meadowsba.
Tipp: Jobban jártam volna, ha nem állok le a SWAT-tal csatázni, hanem egyszerűen felkapom az ernyőt, és leugrok. Az utcán elkötöttem volna egy autót, aztán a sztrádán úgyis hamar nyomomat vesztették volna...

VISSZATÉRÉS LOS SANTOSBA

Ház a hegyen (A Home in the Hills) – Nehézség: közepes
Nem halogattam tovább a dolgot: elhatároztam, hogy visszatérek szülővárosomba. Madd Dogg szintén visszavágyott, ami épp kapóra jött. Ugyan a palotáját lefoglalták (először azt hittem az adóhivatal), de a Big Poppa vezette dílerbandát a triádok segítségével hamar likvidáltam. Az ejtőernyős ugrást követő érkezést folyamatos fegyverropogás kísérte, de a végén visszafoglaltuk az épületet.
Tipp: Mivel utolsónak ugrottam, szinte azonnal nyitnom kellett az ernyőm, és végig behúzott lábakkal kellett kormányoznom az ereszkedésemet. Big Poppa üldözésekor a Vinewood feliratnál rövidítettem az utat.

Függőleges madárka (Vertical Bird) – Nehézség: nehéz
Toreno megint remek feladatot eszelt ki számomra. El kellett csónakáznom a San Fiero-i dokkokhoz, ahol egy hadihajó berakodása zajlott éppen. A nyitott hátsó ajtó közelében úszva kellett bejutnom a hajóba, majd hangtalanul végigküzdenem magam a teljes fedélzeten. A munkások ugyan nem lőttek rám, de azonnal elindultak a riasztó gombja felé, amint megláttak. Miután kiiktattam a SAM rakétaelhárítót, elköthettem egy függőleges le- és felszállásra is képes repülőt. Sajnos három másik gép eredt a nyomomba, így igen kemény légiharc bontakozott ki. Amint legyőztem őket, a kémhajókat is meg kellett semmisítenem, de a végén a gépet – hülye ez a Toreno? – megtarthattam.
Tipp: Ha vittem volna időzítős bombákat, felszállás előtt felrobbanthattam volna a másik két gépet, így csak egyetlen üldöző vett volna célba...

Hazatérés (Home Coming) – Nehézség: közepes
Toreno állta a szavát: Sweet kiszabadult. A bratyó nem akart a kastélyba jönni, imádott gettóját szerette volna viszontlátni. Így hát hazavittem, és visszafoglaltuk a Grove Streetet, majd megtisztítottuk a drogárusoktól is.

Tipp: Bár elveztem a beszélgetést rég nem látott bátyámmal, de azért helikopterrel ez az út is gyorsabb lehetett volna.

B Dup bebüntetése (Beat Down on B Dup) – Nehézség: közepes

Újabb régi ismerősnél tettem látogatást, és vittem magammal Sweetet is. A Glen Parkot hamar véres bandaháború helyszínévé változtattuk, és – hosszú idő után végre ismét – visszafoglalhattuk azt. Csak arra kellett figyelnünk, hogy a rendőrjárőr a hátunkba ne kerüljön.

Tipp: A hatékonyabb harc kedvéért vihettem volna pár fiút Sweeten kívül is küzdelem helyszínére, így egyenlőbbek lettek volna az erőviszonyok.

Mindörökké Grove (Grove 4 Life) – Nehézség: könnyű

Hogyan is mutathattuk volna meg hathatósabban visszatértünket, minthogy újabb és újabb területeket foglalunk vissza a család számára. Egúttal két új körzettel növeltük az ellenőrzésünk alá eső területet a Grove Streettől nyugatra. Ezután visszatértem a hegyi házba.

Tipp: Bandaháború kirobbantásához legalább három bandatagot kell kinyírnom. Volt, hogy nem akartak előkerülni, de néhány civil zaklatása után hamar felbukkantak.

Torokköszörülés (Cut Throat Business) – Nehézség: könnyű

Mint Madd Dogg önjelölt menedzsere, megkezdtem védencem karrierjének építését. Elvitem egy videoklip-forgatás helyszínére, ahol összefutottam régi „kedves" ismerősömmel, OG Loc-kal. A szívélyes üdvözlés elmaradt, mivel OG felkötötte a nyúlcipőt, pontosabban beugrott egy légpárnásba. Dogg-gal együtt az üldözésére indultunk, és bár egy ugratót is beiktatott az útvonalába, Loc nagyjából olyan tehetséggel menekült, mint amilyennel énekelt. Már majdnem utolértük, amikor a parton gokartba vágta magát – mi persze utána! Végül gond nélkül elkaptuk, és bár csúnya véget érdemelt volna, leginkább szánni tudtam a szerencsétlen ördögöt.

Tipp: Szinte biztos voltam benne, hogy a part közelében marad, felesleges volt olyan kacifántosan haladni OG nyomában, simán elvághattam volna.

Zavargás (Riot) – Nehézség: könnyű

A lakosság fellázadt, zavargások törtek ki mindenfelé, fosztogatók rótták az utcákat – Sweet pedig otthon akart lenni, hogy biztosítsa a rendet a család háza táján. Így hát hazavittem, vigyázva a lángba borult, bármelyik pillanatban a felrobbanással fenyegető autókra.

Tipp: A legrövidebb, leggyorsabb, és ezúttal a legbiztonságosabb út – légi közlekedés hiányában – az autópálya.

Los Desperados – Nehézség: közepes

Ideje volt, hogy Cesar házát is megtisztítsuk a söpredéktől. Néhány grove-os fiúval az oldalamon a vasútállomáshoz hajtottunk (legkönnyebben a síneken át értem oda), és ott találkoztunk Cesar cimboráival. A házak környékének kitakarítása nem okozott nagy gondot, és a sikátorban is a meglepetés erejével támadhattunk. Néhány fickónak sikerült ugyan a hátunkba kerülnie, de túl nagy problémát nem jelentettek. Ellentétben a Cesar házánál lévő, felkészült, jól felszerelt ellenfelekkel, akik több cimborámat is kifektették. Szerencsére a háztetőn lévő rakétás fickót hamar leszedtem, és a bal kéz felől érkező lángszórósnak sem maradt sok ideje veszteségeket okoznia.

Tipp: Mielőtt Big Smoke címét megszerezhettem volna, vissza kellett szereznem megcsappant tiszteletemet, ami egykor övezett. Ehhez számos új területet kellett visszafoglalnom a városban (legalább 35%-ot). Bezzeg ha előbb tudom, hogy ilyen nehéz lesz Smoke nyomára bukkanni, a területszerzést még a zavargások kitörése előttre időzítettem volna...

A történet vége (End Of The Line) – Nehézség: nehéz

Első rész: Big Smoke

Végre megtudtuk, hol rejtőzik Big Smoke! Sweet és én elindultunk a nagy leszámolás helyszíné-

re, egy raktárházba, ami Smoke drogüzemét rejtette. Az ajtóban álló két őr kifektetése után rájöttem, hogy az egyetlen bejáratot a zavargások miatt elbarikádozták, így valamit ki kellett találnom. A közelben összecsapás hangjaira lettem figyelmes, ami adott egy ötletet. A SWAT egység vízágyús páncélosa remekül használható új ajtók készítésére, így elkötöttem a járművet, és bejáratot nyitottam a drogüzem falán. Bent elgázoltam mindenkit, és a folyosó végén megkezdtem hosszú menetelésemet fel a negyedik emeletre.

Az első a biztonságiak szintje volt (rengeteg őrrel), míg a másodikon a droglabor kapott helyet, ahol a gépeket felrobbantva alapos tisztogatást hajtottam végre egy szempillantás alatt. A harmadik emelet a Ballas legények főhadiszállását rejtette, de az M4-esemnek nem tudott senki ellenállni. A golyóálló mellény felöltése után beneztem Smoke-hoz, aki mérgezett egérként rohangált körbe-körbe, és a testőrségét is rám uszította. Remeghetett a kezem a sok lövöldözéstől, mert sokszor kellett eltalálnom egykori cimborámat, mire sikerült léket ütnöm a golyóálló mellényén. Ekkor váratlanul Tenpenny jelent meg, és... mi tagadás, majdnem meghaltam. A szerencse ezúttal mellém szegődött, bár még meg kellett találnom a kivezető utat. Ha fölfelé azt hittem, kemény a menet, mit mondhatnék a lefelé útról...? Ráadásul Tenpenny miatt az időnek is híján voltam, hiszen felgyújtotta az egész épületet. Hasznosnak bizonyult, hogy a feladat előtt magammal hoztam egy éjjellátót: a sötét, füstös épületben legalább maradt némi tájékozódási alapom. Jól jött a tűzoltókészülék is, amit az épületben találtam, hiszen a két alsó szint már lángokban állt. Amint leértem, még éppen láttam, hogy Sweet a menekülő Tenpenny után veti magát. Nem volt mit tenni: követtem őket.
Tipp: Ha elvégeztem volna a tűzoltókiképzést, gond nélkül kisétálhattam volna a lángoló épületből.

Második rész: A hajsza
Nyaktörő hajsza vette kezdetét a városon át. Jóformán azt sem tudtam, merre járunk, egyfolytában Sweet miatt aggódtam. Kezdetben nem volt baj, kapaszkodott a bratyó rendesen, és én is könnyedén tartottam a lépést a nagydarab tűzoltóautóval. Tenpenny megpróbált lerázni a sínekre hajtva, de a nyomában maradtam. A pályán aztán Tenpenny egyik zöldfülűjének sikerült rátaposnia Sweet ujjaira, így gyorsan a létra alá kellett manővereznem a kocsit, hogy leugorhasson.
Tipp: Padlóig tapostam a pedált, mivel az egyébként lomha tűzoltó veszett vágtába kezdett, miután Tenpenny észrevette, hogy Sweet mindjárt leesik.

Harmadik rész: Tenpenny
Rendőrök lepték el az utakat mindenütt, megpróbálva feltartóztatni az őrült ámokfutókat, akik egy tűzoltót üldöztek. Ezért helyet cseréltünk Sweettel, hiszen ő jobban ismerte a várost, míg én a lőfegyverek kezelésében jeleskedtem. Szükség is volt a sok gyakorlásra, hiszen rettentő sok zsernyákot kellett eltakarítanom az utunkból. Végül aztán – épp a Grove feletti felüljárón – Tenpenny elvesztette uralmát a jármű felett, ezzel istenné emelve szerény személyemet Truth szemében.
Tipp: A tűzoltó ugyan golyóállónak bizonyult, ám a rajta mászkáló fakabátok már nem annyira...

Ez volt hát az én történetem. Az élet – már a túlélők számára persze – azóta sem állt meg, ránk szakadt egy csomó gond a Fierróban, illetve Venturasban lévő érdekeltségeink miatt, de a család hírneve lassan helyreállt. Ma már erősebbek vagyunk, mint valaha, ellenőrzésünk alatt tartjuk a teljes várost. A többiek? Madd Dogg sorra kapja az aranylemezeket, Ken ügyvéd lett Vice Cityben, és Kent Paul is valahol arrafelé lóg mostanság – talán nem szó szerint. Salvatore átköltözött Liberty Citybe, Truth pedig Mexikóba, így azóta szállóige lett nálunk, hogy „az igazság odaát van". Ja és persze ott van ő, aki miatt a számomat is meg kellett változtatnom: Catalina, aki szintén Liberty Citybe ment (úgy hallottam, ott összeveszett az új pasijával). No és itt vagyok én, aki Sweettel együtt azóta is intézem a család ügyeit, időnként lejárok gyúrni, rendszeresen eljárok ejtőernyőzni, és már két biatlon bajnokságot is nyertem. Havonta legalább egyszer összejövök Woozie-val, kártyázunk, golfozunk, vagy csak végigdumáljunk a délutánt. Kendl és Cesar pedig vidékre költöztek (vettem nekik egy házat), ahol mostanában leginkább porontyok sorozatgyártásával foglalkoznak.

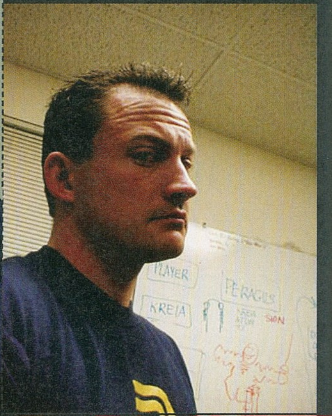
JuliuS

NYÁRON KÉT ÚJ ÜZLETÜNK
576
NYÍLIK!
9. Szeged
2005
augusztus 05.
10. Kecskemét
2005
augusztus 25.
Pólus
419-4117
Mammut II
345-8076
Árkád
434-8076
Campona
424-3424
Duna Plaza
239-2858
West End
238-7576
EUROPARK
280-9585
Debrecen Plaza
06-52/342-120
www.576.hu

CHRIS AVELLONE

A mesélő

írta · Hancu



Chris Avellone Washington államban született szicíliai származású családban, 1972-ben, így cikksorozatunk egyik legfiatalabb vendégének számít. A legendás játékfejlesztők többségéhez hasonlóan már fiatal korában elkapta a szerepjátékok, majd a számítógépes játékok iránti szenvedély – Chris esetében a D&D és a Bard's Tale 2 volt a „tettes". A középiskola után a William & Mary College-be járt (Amerika második legrégebbi egyeteme), ahol elvileg angol irodalmat tanult – gyakorlatilag pedig szerepjátékos kiegészítőket, kalandmodulokat, és fantasy novellálat írt naphosszat, és ezekkel bombázta a különféle kiadókat. Néhány ezek közül megjelent nyomtatásban is a Dragon és Shadis magazinokban, illetve a Hero Games kalandmodul-gyűjteményeiben. Az egyetem után azonban rá kellett jönnie, hogy az ilyen munkákért havonta leeső egy-kétszáz dollár az éhenhaláshoz is kevés, így megkérdezte Hero Games-beli főnökét, Bruce Harlicket (ő később grafikus lett az Atarinál, ma pedig a Matrix Online egyik vezető designere), nem tudna-e számára valami igazi, jól fizető játéktervezői állást. Bruce-nak történetesen volt egy ismerőse az Interplay új, szárnyát bontogató RPG-s részlegénél, a Dragonplaynél (később Black Isle Studiosra változtatták a nevet – ez már valószínűleg ismerősebben cseng...), ahová sikerült is némi hátszéllel bejuttatnia Christ. (Chris „jól fizető" kitétele egyébként nem igazán teljesült, ugyanis a játékfejlesztői átlagfizetés kb. egyharmadáért, évi 22 ezer dollárért szerződtették.) Így költözött hősünk '96-ban Kaliforniába, és került ahhoz a céghez, aminek játéka tíz évvel azelőtt megszerettette vele a számítógépes RPG-ket.

Mélyvíz

Az Interplaynél Chris eleinte kisebb játéktervezői, pályaépítői és tesztelői feladatokat kapott (a Die by the Sword, a Conquest of the New World és a Star Trek Starfleet Academy stáblistáján tűnik fel a neve), de aztán hamar kiderült, hogy a tehetségét leginkább történetírás, és a játék szereplőinek kidolgozása terén tudná kamatoztatni. Mivel ez éppen egybeesett a hatalmas sikerű Falloutot készítő csapat széthullásával (a csapat magját alkotó trió kilépett a cégtől a második rész fejlesztésének első hónapjában, '98 áprilisában), Christ bedobták a mélyvízbe. Egy legendás posztapokaliptikus RPG folytatását kellett megírnia, összekapni a teljesen szétesett, nulla morálra zuhant társaságot, majd megoldania, hogy a példátlanul szűkös, mindössze 10 hónapos fejlesztési idő alatt elkészüljön a játék... A küldetés végül felemás sikerrel végződött: a csapat egyben maradt, a játék megjelent (bár szinte semmi újdonságot nem hozott az első részhez képest, a történet, a szereplők az elődhöz méltóan emlékezetesek voltak), de valami elképesztő módon hemzsegett a programhibáktól. Ennek ellenére a Fallout 2 siker lett, máig vita tárgya a rajongók között, hogy az eredeti jobb-e, vagy a folytatás. A fejlesztés során összerázódott egy olyan társaság, ami állta a versenyt a „klasszikus" Fallout-csapattal; a vezéregyéniség Chris, és a skót származású, kimondhatatlan nevű producer Feargus Urquhart volt.

A csúcson, és túl azon

A Fallout 2-n összekovácsolódott csapat óriási lehetőséget kapott: az AD&D új kiadásának legfelkapottabb(nak szánt) világán, a Planescape-en készíthettek RPG-t a vérbeli, komoly szerepjátékosok rétegének – a cél a Baldur's Gate sikerének megismétlése, jó esetben felülmúlása volt. A projekthez nem mindennapi csapat gyűlt össze: az eredeti AD&D világ kidolgozója, David Zeb Cook, valamint a főleg német nyelvterületen népszerű Realms of Arkania RPG-sorozat atyja, Guido Henkel segítette Christ a játék elkészítésében. Mindent megkaptak: időt, pénzt, hollywoodi szinkronszínészeket, teljes alkotói szabadságot – meg is lett az eredménye! A Torment démonok, angyalok, félistenek és egyéb fura szerzetek kaotikus, szürreális világában játszódott, ahol az amnéziás és mellesleg halhatatlan főhős, a Névtelen rejtélyes múltjára és sorsára kellett fényt derítenünk. Mindezt minden idők egyik legjobb és legeredetibb játéksztorija, és legemlékezetesebb szereplői tették teljessé (Mortét, a beszélő koponyát Chris bevallottan saját magáról mintázta...).

A játék a karácsonyi szezonra tökéletesen időzítve, lelkendező magazin-előzetesekkel és játékkiállítások díjainak tucatjaival megtámogatva, '99 november 30-án jelent meg – aztán jött a hidegzuhany. A Torment – bár máig a valaha volt legjobb számítógépes RPG-k között tartjuk számon – anyagilag csúfos bukás lett. Való igaz, az egymillió szót kitevő teljes szövegkönyv (a rajongók kiszámolták, hogy a játék teljes szöveganyaga megfelel az Encyclopedia Britannica bár-

melyik kötetének), az elborult világ, a nem éppen szokványos hősök, és a nem feltétlenül a harcra és a tápolásra építő játékmenet (összesen négy harccal végig lehet játszani a Torment!) nem segítette a játék széles körű elterjedését. A mindössze 73 ezres eladott példányszámra azonban ez sem lehet magyarázat...

Az Interplay a csőd szélére sodródott, s ez azzal járt, hogy egyre kevésbé tudott nagy volumenű, 2-3 éves fejlesztési idejű játékokat finanszírozni, ezek helyett inkább a gyors, mégis nagy anyagi sikerrel kecsegtető projektekre álltak rá. Ilyen Baldur's Gate 3 és a Fallout 3 volt – Chris természetesen az utóbbiban töltött be központi szerepet. A cégmentő kis projektek mellett nem kevesebb, mint négy éven keresztül folytak a Fallout 3 előkészületei: Chris összeállította a több száz oldalas Fallout Bibliát, papíron megtervezte az egész játékot, sőt tesztelési célra készített belőle egy hagyományos, dobókockás szerepjátékot is. A céget azonban nem mentette meg az Icewind Dale és társai, így kénytelenek voltak leállítani a Baldur's Gate 3-at és a Fallout 3-at – lemondva ezzel azokról a fejlesztőkről is, akikben ez a két játék tartotta a lelket éveken keresztül. tékipari kapcsolatát (ez leginkább a BioWare-rel való barátságot jelentette), és igazi álomprojekteket hozott a cég számára. Az első a Knights of the Old Republic folytatása volt, aminek a fejlesztési körülményei kísértetiesen emlékeztettek a Fallout 2-re: itt is egy legendás játék folytatását kellett elkészíteni, és itt is rettenetesen kevés idő alatt – ezúttal 13 hónapot kapott Chris és a csapat hogy átugorja a hihetetlenül magasra helyezett lécet. Az eredményre még élénken emlékezhetünk: a KOTOR 2 sztorija és karakterei még ez első részt is felülmúlták, s bár magában a játékmechanizmusban nem sok újat mutatott fel a

„Ha egy játékban részletesen kidolgozott szereplőkkel, érdekes, csavaros sztorival, hiteles háttérvilággal találkozik a játékos, észre sem veszi, és hirtelen egy magasabb szinten éli bele magát a történetbe, gondol a játékra. Ha egy NPC túllép a „küldetésadó robot" szerepén, és a játékos elkezd azon töprengeni, hogy vajon miért is szeretné ez az illető elvégeztetni vele ezt a munkát, annak milyen következményei lehetnek, és milyen morális kérdéseket vet fel – nos, akkor jó munkát végeztem..."

volt Chris következő munkája, az R.A. Salvatore népszerű regénye alapján készülő fantasy RPG, az Icewind Dale. Bár a játék sokkal sekélyesebb volt, mint a Torment vagy a Fallout, mégis sikeresebb lett (annak ellenére, hogy a Diablo 2-vel szinte napra pontosan egyszerre jelent meg). Hogy a fejlesztők lelkesedését megtartsák, a cégvezetők elindították két nagy nevű Interplay-RPG folytatásának a fejlesztését is, de csak „takaréklángon", mellékesen a futószalag-játékok (az Icewind Dale kiegészítője, folytatása, majd a folytatás kiegészítője, a konzolos Baldur's Gate Dark Alliance sorozat) mellett. Ez a két projekt a (A Fallout 3-at sok év múltán aztán tavaly a Bethesda karolta fel, és állítólag az Atari feltámasztja a Balur's Gate-et is.)

Saját utakon

A félbeszakított Fallout 3 és Baldur's Gate 3 után az Interplayben sokszorosan csalódott Chris végül 2003-ban hagyta el a süllyedő hajót, hogy Feargusszal és három másik kollégájával (Chris Parker, Chris Jones és Darren Monahan) új céget alapítsanak. Az új csapat, az Obsidian maradt Kaliforniában: Santa Ana városában telepedtek le, Feargus pedig bevetette minden já- folytatás, megérdemelten hódította meg a rajongókat. Csak a kissé összecsapott befejezés utalt arra, hogy jóval több időt igényelt volna az elkészítése, mint amennyi jutott neki...

Chris jelenleg a Neverwinter Nights 2 (újabb BioWare-féle játék külsős folytatása!) sztorijának és szereplőinek kidolgozásán ügyködik, valamint az Obsidian harmadik, egyelőre New Jersey munkacímen futó projektjét tervezgeti (ez egy first person nézetű RPG lesz Unreal 3.0 motorral) – nem is tudjuk, melyiket várjuk jobban!

PC GURU
SMS hírlevél
Ha azt akarod, hogy mindig utolérjenek a hírek!
Ha nem szeretnél lemaradni egyetlen PC GURU-s rendezvényről sem!
Ha mindig képben akarsz lenni!

Küldd el SMS-ben a PGINFO kódszót a 06-90-626-026-os telefonszámra, amellyel megrendeled szolgáltatásunkat. Minden héten 2 SMS-t küldünk a PC GURU híreiről, rendezvényeiről egy hónapon keresztül.

A szolgáltatás díja: 380 Ft + Áfa (95 Ft)
A regisztráló hozzájárul ahhoz, hogy a későbbiekben SMS, MMS értesítéseket kapjon az adott témához fűződő szolgáltatások kapcsán. Ha nem kívánsz ilyen értesítéseket kapni, kérjük jelezd ezen igényed az ügyfélszolgálatunkon.
Ügyfélszolgálat: (06 1) 413 0856
ugyfelszolgalat@mfactory.hu

A GURU LEGYEN VELETEK!

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

Mostanában számtalan formában vagyunk tanúi a szórakoztatásra hivatott művészeti ágak összekapcsolódásának – amit legerőteljesebben talán a játékvilágban lehet érzékelni. Általánossá kezd válni, hogy jó nevű regényírót kérnek fel játékok történetének megírására (Orson Scott Card – Advent Rising, Dale Brown – Act of War, hogy csak a legutóbbi példákat említsem), az ismert zenekarok számainak licencelésére és a hollywoodi szinkronszínészek alkalmazására már senki nem kapja fel a fejét (lásd például a GTA-sorozatot). Nagyobb költségvetésű játékoknál már az is előfordul, hogy az átvezető videókért is profi rendezők felelősek (lásd Ridley Scott kisfilmjeit a Driv3rben).

A játékipar egyre jobban összefonódik a kommersz hollywoodi filmgyártással (hogy ez örvendetes vagy sajnálatos, az már más kérdés): az elmúlt öt-nyolc évben szinte minden ötvenmillió dollár feletti költségvetésű filmnél, aminek elképzelhető bármilyen formájú játékba öntése, éltek is az adaptáció lehetőségével. Többnyire a minőség siralmas, az anyagi siker mégis jelentős volt... Fokozottan igaz ez a fénykorukat élő képregény-filmek esetén is: gyakorlatilag nem találunk egyetlen (!) szuperhősös filmet sem, aminek ne készült volna el valamilyen játékváltozata.

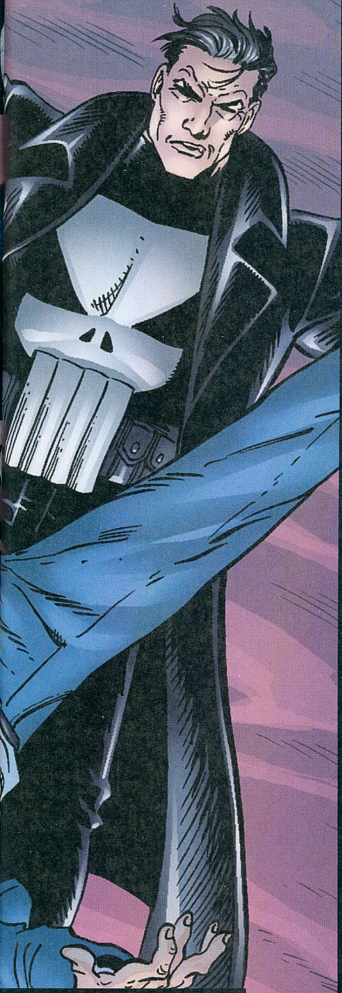
Mozgó-kép-regény

A világ egyik leghírhedtebb pénzgyárának, Hollywoodnak az elmúlt öt évét a klasszikus filmek (néha meglepően gyenge) újrafeldolgozásának és a képregény-adaptációk korszakának lehet tekinteni. Tömegével születtek a régen nagy sikert aratott filmek remake-jei és folytatásai, de igazán látványosan a képregények moziba vitelére kapott rá az álomgyár – ahonnan pedig egyenes út vezetett a szuperhősök számára az otthoni PC-kre, játékkonzolokra.

Bár a klasszikus értelemben vett képregény, ami már füzet alakban jelent meg, és ahol a szereplők mondókáit szövegbuborékokban olvashattuk, gyakorlatilag egyidős a filmgyártással (az első klasszikus képregény a magyar származású Joseph Pulitzer lapjához fűződik 1896-ból, míg a legelső némafilmek 1895 körül készültek), Hollywood csak igen későn kapott rá ezeknek a moziba vitelére. Ez persze a körülményeket figyelembe véve nem is nagy csoda. A képregények platina-korszakaként emlegetett első negyven év még jórészt tapogatózás volt (ekkoriban született meg például Popeye és Miki egér), a képregények ekkor csak egy aránylag szűk szubkultúra szórakoztatására voltak hivatottak. A mai napig népszerű, szuperhősök megszületésére 1938-39-ig kellett várni: ebben a két évben jelent meg először képregény formában Superman illetve Batman, akik a mai napig vezetik a szuperhősök képzeletbeli népszerűségi listáját – a '60-as években hozzájuk csatlakozó Pókemberrel kar-, illetve hálóöltve.

A hidegháborús hangulat és a kommunista fenyegetettség nagyban hozzájárult az amerikai szuperhősös képregénykultúra tömeges elterjedéséhez az ötvenes-hatvanas években. A fent említett triász hatalmas népszerűségre tett szert, és ekkor született meg az X-Men, a Fantom, a Fantasztikus Négyes és szinte az összes mára már klasszikusként emlegetett sorozat. Lassan a képregényből is tömegipar vált, előtérbe került a rajongók igényeinek minél teljesebb (és pénzigényesebb...) kielégítése. Ennek megfelelően először akciófigurák jelentek meg a játékboltok polcain, majd jó pár, igen gyenge tévésorozat is született a szuperhősök főszereplésével. A mozis bemutatkozásra egészen 1978-ig kellett várni, amikor az első Superman film látványos trükkjeivel és parádés szereposztásával (Marlon Brando, Gene Hackman) hatalmas közönség- és kasszasikert aratott. Az egyik legnagyobb akkori játékkiadó, az Atari azonnal felismerte a kínálkozó lehetőséget, miszerint egy moziból és képregényekből egyaránt jól ismert karaktert tegyen meg akciójátéka főhősének, így potom pénzért megvásárolták a játékátirat jogait. Ennek eredményeként egyfelől készítettek egy játéktermi flippert, másrészt az akkori egyetlen elterjedtebb otthoni gépre, az Atari 2600-ra ütöttek össze egy akciójátékot az S-es pólós Clark Kent főszereplésével (egyébként ebben a programban csattant el a játéktörténelem első csókja: naná hogy Superman kapta).

A nyolcvanas évek csupán néhány közepesen gyengus, képregényből készült filmet és játékot hoztak, bár a két iparág összefonódása ekkoriban is töretlenül folytatódott, gondoljunk csak a LucasArts rengeteg Star Wars és Indiana Jones játékára. A '90-es években viszont elkezdődött a képregény-filmek aranykora. A sort a Tim Burton által rendezett első Batman-film nyitotta meg még '89-ben, amit számtalan, szinte minden akkori konzolra elkészült Batman játék követett, ami megismétlődött a két későbbi, jóval gyen-



Catwoman és Punisher, a rossz filmből rossz játék elv díszpéldányai

gébb folytatásnál is. A kasszasikert látva fellelkesedtek a filmes nagyágyúk, és egymás haját cibálva próbálták megszerezni a népszerű képregények jogait. Ez végeláthatatlan pereskedésekhez vezetett, ami nem ritkán hosszú-hosszú évekre is elodázta egy-egy hős filmes debütálásnak lehetőségét. Többek között emiatt esett úgy hogy csak az új évezredben kezdtek el feltűnni nagyobb mennyiségben képregény-akcióhősök a mozikban – méghozzá nem kis sikerrel. A Pókember, vagy az X-Men hollywoodi mércével is magas költségvetése busásan megtérült: a mutáns-történet két része együttvéve szűk 200 millió dollárból készült el, de 700 millió dollárt hozott a mozipénztáraknál, míg a Pókember két része a 350 milliós össz-költségvetést 1,6 milliárdos jegybevétellel hálálta meg. Ez persze csak az egyik végpont, de általánosságban elmondható, hogy képregény-adaptációnál nagyon ritkán találkoztunk anyagi bukással (azért van ilyen is, lásd Macskanő), és jó esélye van a gyártónak bankot robbantani jól bejáratott képregényhős segítségével.

Pénz beszél, a játékok követik

Természetesen hamar kapcsolt a játékipar is, és a formula – igaz egy-két nagyságrenddel kisebb verzióban – itt is tökéletesen működött. Bár a játékvilágban ma még a GTA- és Sims-szintű bestsellerek kiváltsága a többszáz milliós bevétel, az előállítási költségek is jelentősen kisebbek, mint a filmek esetén. A legnagyobb projektek (Half-Life 2, World of Warcraft vagy a Godfather) akár 20-40 millió dollárba is kerülhetnek, de ez még mindig elmarad a legdrágább filmek 150-200 milliós produkciós költségeitől – így összességében bár kisebb tétekben megy a játék, azért akár hollywoodi szemmel nézve is tisztes nyereséget hozhat egy-egy sikeres játék. A képregény-adaptáció játékok helyzete ebből a szempontból is speciális: a marketing szempontjából létszükséglet, hogy a játék megjelenjen a film premierjére, s ez gyakran a minőség rovására megy, így általában csak a név adja el a játékot – méghozzá meglepően jól. Az ilyen játékok vásárlóinak többsége ugyanis vagy az alkalmi játékosok rétegéből kerül ki, vagy a fiatalabb korosztályt képviseli (esetleg mindkettő), s ebből adódóan közel sem olyan igényes, mint a nap mint nap a monitor előtt ülő hardcore játékos réteg.

Bár a többi nagynevű film esetében is általános a megjátékosítás, képregény-alapú moziknál a Sin Citytől eltekintve nem sikerült egyetlen olyan, mozivászonra vitt képregényt sem találnom az elmúlt évtizedből, amit ne láthattunk volna viszont valamilyen konzolplatformon vagy PC-n. Az állítás némileg megfordítva is megállja a helyét: szinte csak azok a képregények jelennek meg a monitorainkon, amelyeknek már kellőképpen előkészítették a terepet egy mozifilmmel – ez pedig jól jelzi, hogy ezek az adaptációk bizony önmagukban nemigen állnának meg a lábukon. Igaz ez annak ellenére, hogy a „filmes" játékok többsége a máig sokak által gyerekesnek és bugyutának tartott konzolokra jelenik meg, lévén az egyszerű akció- és platformjátékoknak itt van igazi létjogosultságuk. Általában ezeket a játékokat portolják át PC-re, amitől a mi verziónk rendszerint még gyengébb, kényelmetlenebbül irányítható lesz, mint playstationös vagy xboxos testvérei – már ha egyáltalán megjelenik számítógépre is.

Az „olcsón gagyit" trend azonban lassan, de biztosan javulni látszik. A fejlesztők és kiadók talán megelégelték az ingyenélést, és egyre több, vérbeli játékosok számára is élvezetes, látványos játékkal rukkolnak elő mostanában – tökéletes példa erre a mostani számban ismertetett Fantasztikus négyes. Bár még mindig sok a kritikán aluli képregény-adaptáció (Punisher, Constantine), de többségük – főleg konzolos kontrollerrel a kézben – már egész korrekt szórakozást nyújt. A tavalyi év már egy igen ötletes és hangulatos, az év legjobb RPG-jének címére is jelölt képregény-játékot is hozott a konzolosoknak X-men: Legends néven, de a konzolos Spider-Man 2 is egészen kellemes GTA klón volt (ellenben a PC-s borzadállyal). Persze még mindig tömegével érkeznek a jószívvel is csak átlagosnak nevezhető, banális akció- és platformjátékok, ezek minősége is enyhe, de érezhetően javuló tendenciát mutat.

Önálló képregények a monitoron?

A filmes támogatás nélküli képregény-játékok terén már jóval kisebb a sürgés-forgás. A fehér hollók egyike volt a 2002-es év egyik nagy meglepetése, a System Shockkal elhíresült Irrational Games játéka, a Freedom Force a saját hőseivel – kár hogy a folytatásra már nem igen tudtak új ötletekkel előrukkolni a fejlesztők. A másik önálló szuperhősös játék a megjelent City of Heroes képregény-MMORPG, ahol a legváltozatosabb, általunk összeeszkábált szuperhősökkel nyomulhatunk a hatalmas online világban. Bár a Marvel képregénykiadó óriás jogi támadásai és a World of Warcraft elsöprő sikere kissé megnyirbálta a játék népszerűségét, a mai napig százezrek játsszák, főleg az Egyesült Államokban. Megemlítendő még a XIII: a francia fejlesztésű FPS-ben a cel-shading grafikus technika és a hangulatos szövegbuborékok (Baaang!, Splash!, Ka-Boom! és társai), no meg a játék közben is feltűnő képregénykockák zseniálisan ültették át a rajzolt füzetek hangulatát játékba.

Egyébként a képregénybizniszből érkezett a játékiparba a híres francia rajzoló és történetíró, Benoit Sokal is, akinek Syberia 1-2 történetét, és képi világát köszönhetjük – az úriember úgy látszik nagyon megkedvelte a témát, mert felhagyott képregényeivel és jelenleg új, a misztikus Afrikában játszódó kalandjátékát készíti Paradise néven.

A filmek után és mellett tehát a képregénykultúra is egyre erősebben hatol be a játékok világába. Hogy ez jó vagy rossz-e nekünk, mindenki döntse el maga, tenni úgyse tehetünk ellene semmit. Valószínűleg a következő öt évben folytatódni és egyben minőségileg lassan javulni fog a képregények monitorra (és vászonra) varázsolt testvéreinek áradata. A kiadók talán fokozatosan rájönnek, hogy bizony a komoly játékosok is nagy vásárlóerőt jelentenek, és igényesebb programokkal az alkalmi és a hardcore játékosok, illetve a kiadó részvényesei is jól járnak.

JÁTÉK mentőöv

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

GTA San Andreas

Hi!

1. A GTA San Andreasban a repülőiskola utáni küldetések közül a másodikkal (azt hiszem stowaway a címe) van egy problémám. A repülő túl gyorsan elhajt. Van valami trükk? Vagy csak gyorsnak kell lenni? Esetleg ez egy hiba?

2. A Caligula's Casinónak azt a küldetését nem tudom megcsinálni, amikor Salvatore mondja, hogy a hitmenek gépe fölötti karikába kell beleszállni hátulról. Megyek a géppel szembe, és ameddig megfordulok, addigra már eltűnik. Gyorsan kell fordulni, vagy szemből is jó belemenni a karikába?

-Bödön-

1. Nyomogasd a felfelé kurzorbillentyűt!

2. Amint felszállsz, kezdj el emelkedni. Folyamatosan darálj felfelé, aztán ha meglátod a gépet (csak hátulról érvényes a kontakt), azonnal fordulj a haladási irányára, majd saskként csapj le. Fontos, hogy a köztetek lévő magasságkülönbséget időben sebességgé tudd konvertálni – ezért kell a zuhanórepülés –, mert a másik gép lényegesen gyorsabb.

Hello!

Lenne pár kérdésem a GTA San Andreasszal kapcsolatban, őszintén remélem, tudtok segíteni:

1. Hogy kell felcsípni a barátnőként „használható" csajokat?

2. Lécci adjatok a S.A.-hoz valami jövedelmező pénzszerzési tippet, mert le vagyok égve.

3. Kb. előreláthatólag mikor fognak kijönni a kódok, az SA PC-s változatához?

4. Hány óra összevetve a játékidő?

5. És végül hálás lennék, ha tudnátok ajánlani valami jó kis (nem hivatalos) SA oldalt, ahol ingyen lehet cuccokat letölteni.

1 rendszeres olvasótok

1. Csak az előre kijelölt hat női egyedet tudod becserkészni, ajándékokkal, vacsorával, tánccal és némi csípőmunkával. Például vidd el Denise-t vacsorázni (gyorsétterem is jó), az autóban pedig tartsd észben, hogy a lány szereti a padlógázt...

2. Gondolom meló nélkül akarsz sokat kaszálni – marad tehát a lovi, kaszinó, fogadóiroda, esetleg üss el pár dealert.

3. Már kijöttek, előző számunkban, és a mostaniban is találsz egy rakással a végigjátszás mellett.

4. Hivatalosan 150 óra, gyakorlatilag annyi, amennyit rá tudsz szánni...

5. www.gtaonline.hu, gtasanandreas.uw.hu, www.sanandreas.hu, www.gtagaming.com, www.planetgrandtheftauto.com, www.gta-action.com, www.gtagarage.com. Hajrá!

Hali PC Guru!

Van egy kérdésem. Valahol olvastam, hogy ha 100%-ot megcsinálok a csajoknál, adnak valamit. Denise-szel megcsináltam, kaptam is striciruhát, ahogy írta. Nem tudom, hogy mit ad a többi... Millie-nél is megcsináltam, de ő nem adott ruhát. Na mindegy, azt szeretném, ha megírnátok nekem, hogy melyik csaj miket ad.

Válaszotokat várom.

Michelle (San Fierro): A randizás kezdetén használhatóvá válik a háza melletti garázs, mégpedig ingyenes pay 'n' sprayként. 50%-nál megjelenik egy Monster Truck a ház előtt, 100%-nál pedig pilótaruhát kapsz.

Katie (San Fierro): A nővérke áldásos hatása, hogy a randizás megkezdése után a kórházban már nem veszik el fegyvereidet. 50%-nál megjelenik egy halottaskocsi, 100%-nál pedig kórházi egyenruha a jutalom.

Barbara (Las Venturas): Ha a zsaruk elkapnak, a rendőrnéni közbenjár az érdekünkben, és így nem veszítjük el pénzünket és fegyvereinket. 50%-nál megkapjuk Ranger rendőrautóját, 100%-nál pedig a rendőri egyenruhát.

Millie (Las Venturas): Vele a sztoriban mindenképpen össze kell melegedni, mert csak 35%-nál adja oda a keycardot. 50%-nál már a rózsaszín Club autó is elérhető.

Helena (Vidék): Az első találkozás után kipróbálható a Bandito típusú autója, valamint a fészerben megjelenik egy lángszóró, egy láncfűrész és egy pisztoly. 100%-nál vidéki ruhával lep minket.

Tisztelt Guru!

Segítséget szeretnék kérni a San Andreas kapcsán, még pedig a csajozás terén! Azt a csajt, akit 1 küldetés során szereztem, megölték, vagy legalább is eltűnt. A többi csaj pedig akik az utcán találhatók, akármennyi a szexepilem, rám se hederítenek!

Légyszi válaszoljatok! Köszi előre is:

Virág Bálint

Csak a kékkel jelölt nők levadászhatók, lásd feljebb a listát.

Hello PC Guru!

Megvan GTA San Andreas, és hallottam, hogy be lehet rakni a játékba zenét. Ezt hogy lehet megcsinálni? Én már megpróbáltam de nem sikerült! Kérlek, segítsetek!

Zodo

UI: A Painkiller Battle Out Of Hellben már nem tudom, hogy melyik pályán tartottam csak arra emlékszem, hogy egy barlangban voltam. Egy sínen mentem és onnan kellett lőni a szörnyeket. Amikor megállt a „vonat" mögöttem, bezárult a kapu. Alattam szakadék volt, és nem tudtam sehova menni.

A C:\Documents and Settings\Felhasználónév\Dokumentumok\GTA San Andreas User Files\User Tracks könyvtárba másold fel a zenéidet, amelyek formátuma a telepített kokedek függvényében változhat. Általában az mp3, ogg, wma, wav mindig használható.

Ui: Ha ez a vidámparkos pálya, akkor a szakadék nem átugorhatatlan. Futás közben nyomogasd a szóközt!

Far Cry

Hello!

A problémám a Far Cry című játékban lenne, a boat című résznél. Egy nagy hajó hátsó részének felrobbantása után jön egy helikopter, aminek az oldalából egy emberke lő rám. A hajó süllyed, én meg rakétával, colttal, mindennel lövöm az embert, ahogy eddig minden helikopternél, de mindig én halok meg, pedig a HP-m és a páncélom is teljes. Én vagyok ügyetlen, vagy van valami trükk a probléma megoldásához?

Gergő

A hídra, egészen pontosan a kormányosfülkébe rohanj a helikopter feltűnésekor. Csak rakétavetővel operálj, a helyiséget fedezéknek használva!

Battle for Middle-Earth

Üdv, tisztelt PC Guru!
Kérem, segítsenek nekem. Elakadtam a Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth játékban. Már felszabadítottam Rohant, és Minas Tirith-et is megvédtem (Good Campaign). Ez után közvetlenül a két seregem (rohani, gondori) Minas Tirith területén áll. Akármerre indulnék tovább, a kiválasztott ellenséges területen 5 perc múlva mindig elpusztul a seregem. Ha a rohaniakkal, ha a gondoriakkal megyek, mindig ez van. Mi ennek az oka? Hogyan tudnék tovább lépni? Nagyon kérem, segítsenek rajtam.
H.D.R.

Ez egy beépített másolásvédelem. Ha másolt a játék, nincs mit tenni, lehet elfáradni a boltba egy eredetiért. Ha eredeti a játék, meg lehet próbálkozni azzal, hogy a Support könyvtárban elindítja az ember a Middle-earth_code.exe nevű fájlt, és beüti újra a helyes a cd-kódot.

Star Wars: Jedi Academy

Buon Giorno!
Olvastam, hogy a Jedi Academyben a Shift és a ~ lenyomásával kell előhívni a konzolt. Namármost, ha ezt csinálom, akkor csak annyi történik, hogy bekapcsol a kardom!
Előre is graczie!
Bál

Magyar kiosztású billentyűzeten a Shift+0 kombót alkalmazd!

Haegemonia

Hello!
Van egy kis gondom a Haegemoniával! Van egy misszió, amikor a kalózokat kell kiirtani, és még valamit! Elvégeztem mindegyik feladatot, de még ugyanúgy jöttek azok a barmok!
Frde

Ebben a küldiben egy űrállomást kell felépíteni, aztán Nileát kimenteni (a megadott helyre kell egy hős nélküli hajót küldeni).

A kalózok támadása után kutasd fel azt a helyet, ahonnan a támadások kiindulnak. Ha még mindig jönnek, küldj egységeket a kalóztámadások felé, egészen a „gyökérig".

Sims 2

Hali!
1. A The Sims 2-ben, hogyan kell megcsinálni a public wohoot?
2. A GTA San Andreasban, amikor elkezdődik az első „küldetés", akkor mindig kilép a gép a játékból. Miért lehet ez?
Ász

1. Nyilvános szexet a próbafülkében lehet produkálni...
2. Remélem eredeti verziód van... Ha igen, a gépigényt nézd át tüzetesen, majd ess át a szokásos driverfrissítéseken (videókártya, DirectX, hangkártya), és jó eséllyel megjavul a dolog.

Kedves PC Guru!
Megvettem a The Sims 2-t, de nagyon nehéz pénz-kód nélkül. Tudnátok mondani egy-két kódot, vagy internetes oldalt?
Varga Márton

A „motherlode" konzolkód +50000 simoleont ad, kiindulásnak pedig ajánlom a http://sims-2faq.atw.hu/ oldal faq részlegét...

Still Life

Tisztelt Guru Team!
Elakadtam a Still Life-ban az első pályán, amikor ki szeretnék jönni a házból, de ott van egy lámpaoszlop, amit nem tudok elmozdítani. Áki

Remélem begyűjtötted, illetve lefotóztad az összes bizonyítékot. Ha igen, és már láttad a következő áldozatról az átvezető animot, akkor hagyhatod csak el a helyszínt. A kijutáshoz a beszögelt ajtóhoz kell menni, amit megvizsgálva hősnőnk benyögi, hogy puszta kézzel nem tudja kinyitni. Célszerszámért, azaz az asztal lábáért kell visszamenni.

Prince of Persia Warrior Within

Sziasztok!
BOB vagyok, az egyik leghűbb olvasótok, és szeretném, ha segítenétek a Prince of Persiával kapcsolatban. Ott akadtam el, hogy megölöm azt a nőt, aki mindig a kardokat adja. Jön Dahaka, bemenekülök egy terembe, megnyitom három helyen a vizet, továbbmegyek, kinyírom azokat az embereket vagy miket, megint egy terem, megint Dahaka... Most odakerget, ahol meg kell változtatni a palotát. Kijövök, átmegyek a csapdákon, megkapom az új kardom, és utána nem tudom, mit kellene csinálni.

A kardot a központi terembe kell visszavinned, és beilleszteni a megfelelő helyre (fel fogod ismerni, ha látod).

Azt tudtátok, hogy Rayman kesztyűje egy titkos fegyver a Warrior Withinben?

Star Wars: Rebublic Commando

Üdvözlet Guru csapat!
Problémám lenne a Star Wars: Rebublic Commandóval! A gond az, hogy a Main Menuben a háttér eredetileg animál, és sötétkék színe van. Nálam viszont fehér színű, és nem animált... Ráadásul az Extrasban egy filmet sem tudok megnézni. Először videodriver problémára gondoltam, de a legújabb driver sem hozott eredményt. Most a codec-problémára gyanakszom. Ha valahogy tudtok segíteni, légyszi tegyétek meg! Az Erő legyen veletek!
Lord Revan

Nos, tényleg codec-gyanús eset. Ha codec pakkot használsz, azt mindenképp távolítsd el. Egyébként az éppen aktuális mediaplayer frissítésen, a különálló (mellékletünkön állandó vendég) divx, xvid, valamint ac3 codectrión kívül mást nem is szabad nagyon erőltetni, ha sokat játszol, mert csak feleslegesen bekavarnak a játékokba.

Sacred

Hello!
Azt szeretném megkérdezni, hogy a Sacredben mit lehet kezdeni a koponyákkal.

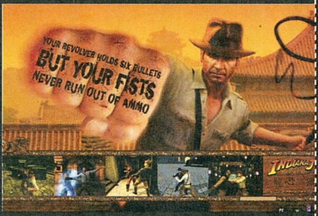
Anno nálam is nagy talány volt ez, és végül le is ragadtam a „semmit" válasznál. Most viszont utánaolvastam, és kiderült, hogy egyeseknek sikerült belepasszíroznia ezeket a socketes (vagyis tápolható) felszerelési tárgyak rekeszeibe.

Mint bizonyára észrevettétek, mostani számunk erősen a filmek és a játékok összefonódása köré épül, szinte alig lehet úgy belelapozni az újságba, hogy ne találunk valamilyen filmből lett játékot, játékból lett filmet (esetleg mindkettőt) a véletlenszerűen kiválasztott oldalpáron. A Nosztalguru célja változatlan: megmutatni, hogy nincs új a nap alatt, és már évtizedek óta így megy ez a játékiparban...

EZZEL JÁTSZOTTUNK:

...5 éve: Indiana Jones and the Infernal Machine

Egyedülállóan skizofrén helyzetben volt megjelenésekor az Indiana Jones and the Infernal Machine: egy ismert filmhős szereplésével önálló, nem film alapján készült játékot fejlesztettek abban a műfajban, amit egy olyan hősnő teremtett meg, akinek a szereplésével később nem játékalapú akciófilmeket forgattak, és aki ráadásul egyértelműen Indiana Jones feminin koppintása... (nem kell szégyellni, ha nem értetted kristálytisztán első nekifutásra) Harrison Ford poligonmása egy Tomb Raider-klónban – ezt sem hittük volna még az Indy-kalandjátékok idején! A koncepció mindenesetre működött: jó volt Indyt végre nem nyomozás, hanem vérbeli akció közben látni és irányítani. A helyszínek, az ellenfelek és a feladványok a már megjelenésekor is elnagyoltnak ható grafika ellenére igen hangulatosra sikeredtek, a járművek – csille, dzsip, rafting csónak – pedig feldobták a játékmenetet. Egyedül a sztori nem állta meg a helyét – túl egyszerű volt, és a vége felé inkább sci-fibe ment át. Ennek ellenére néhány jelenetért még ma is érdemes elővenni.



...10 éve: Terminator: Future Shock

A Bethesda Softworks FPS-be oltott Terminator-átirata remek példa volt arra, hogyan lehet jó alapanyagot és koncepciót a kivitelezéssel elrontani. A gépek harcát a tíz évvel ezelőtti slágerműfajban, Doom-klónban feldolgozni (ráadásul autó- és repülővezetős betétekkel) elsőrangú ötletnek tűnt. A projektmenedzsment azonban valamit nagyon elrontott Bethesdáéknál, mert egyértelműen félkész termék került a polcokra olyan szégyenfoltokkal, amiket később nem nagyon lehetett patch-ekkel lemosni. A grafikán látszott meg leginkább, hogy több idő kellett volna a készítőknek, mert bár ez a játék az elsők között használt bitmapes textúrákat poligonos objektumokon, elhanyagolta a környezeti elemeket, és a kopár, rosszul tervezett pályák még csak változatosak sem voltak. Ráadásul a program tele volt bugokkal, ezért megjelenésekor szinte játszhatatlan volt. Így a patch utáni, helyenként igencsak élvezetes játékmenet nem menthette meg a Terminator: Future Shockot, és a játék immár egy évtizede mementója annak, hogy egy filmcím nem elegendő a sikerhez...

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu)

...15 éve: Batman: The Movie

Az első Batman-filmet követő Denevérember-lázat a Commodore-éra legsikeresebb kiadója, az Ocean lovagolta meg sikerrel. A Batman: The Movie 1989-ben meghódította az Atarit, az Amigát, a C64-et, a ZX Spectrumot, és egy évvel később a PC-t is. A játék pályáit a film egyes kulcsjelenetei ihlették, ezért meglehetősen hű átirattal volt dolga a játékosnak. Első körben egy klasszikus Double-Dragon-szerű verekedős játékban

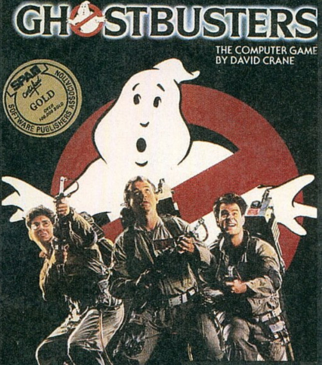
kellett Jokert csinálnunk Jack Napierből, majd ügyességi rész következett a Batmobillal. Ezután a denevérbarlangban egy logikai feladvány várt a játékosra, majd a Batjettel repülve mérgező lufiktól kellet megszabadítani Gotham Cityt, végül a katedrálisbeli leszámolás Jokerral ismét verekedős akcióba torkollt. A játékmenet változatossága önmagában is elég lett volna a sikerhez, de az a tény, hogy mindezt Batman jelmezében tehette a játékos, az év egyik legsikeresebb és legszórakoztatóbb „popcorn-játékává" tette a Batman: The Movie-t.

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu)

...20 éve: Ghostbusters

Az Activision Ghostbusterse tipikusan olyan játék volt, ami nem mutatta meg az első fél órában, mennyi mindent tud – talán ezért volt mérsékelt a sikere. Az első Szellemirtók-filmet ötletesen és nem lineárisan követő játékban a címszereplőkre változatos megpróbáltatások vártak: a várostérképen autózva el kellett kapniuk a fertőzött negyedekben randalírozó szellemeket, vezetés közben begyűjteni az úton kóricáló rémeket, a szellemirtási díjból pedig ki kellett gazdálkodniuk az újabb szellemirtó felszereléseket. A szellemirtás a filmekben látott terelősugaras-szellemcsapdás módszert követte, amit sajnálatosan nehézkes irányítással oldottak meg, ezért a játék nem volt könnyű. Kis türelemmel azonban rá lehetett érezni az 1985-ben igen gazdagnak számító játékmenettel rendelkező progira, és a végső harcban akár a nagy pillecukor-szörnyet is le lehetett győzni.

(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)



Milyen fiatal volt Dan Aykroyd és Bill Murray '85-ben..

MOTOROLA

WWW.FUNTERA.HU/WAP.FUNTERA.HU

gameloft

A VILÁG LEGJOBB JÁTÉKAI MOTOROLÁRA

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **68.240** 85.300
(AMD 2600+, 256 MB, 80 GB, combo, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **99.960** 124.950
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9600XT, 7.1 hang, ModeCom 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **140.760** 175.950
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **142.960** 178.700
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **193.960** 242.450
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, HIS **X800 XL** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 360W, Logitech Cordless Optical)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **198.960** 248.700
(ld.Sirius3 Max-nál, de Gigabyte 8I915P,P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **533.440** 666.800
(Gigabyte K8N-UltraSLI, **Athlon 64 X2 4200+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 200GB SATA2, Pioneer 109D, **2x GeForce 7800 GTX**,Chieftec 550W, Logitech MX518)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
ADSL Router **6.800** 8.500
K8N Pro-SLI **24.320** 30.400
8i955X-Pro **32.560** 40.700
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

8ms TFT-akciók (3 év garancia!)
19" Samsung 913N 69.560 86.950
19" Fujitsu-Siemens 65.960 82.450
19" FSC P19-2 DVI 99.960 124.950
19" Hyundai B90A 72.800 91.000
19" Hyundai DVI-s 84.800 106.000
19" Hyundai TV-s ! 95.960 119.950
17" Hyundai DVI 50.800 63.500
és még jópár akciós modell
új: LCD TV-k 20-32"-ig

Sulinet expressz
Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

Club 3D grafikus kártya akció (2 év garancia !)
új csúcsmodell: NVidia 7800 GTX **109.800** 137.750
ATI X850XTPE **90.960** 113.700 X800XL **58.600** 73.250
X800XL AGP **64.960** 81.200 NV6600GT **32.480** 40.600
Abit ATI X700 Pro 128M PCIeX 2 év gar. **26.200** 32.750
Asus A8N-E 20.960 26.200 **Abit A8N-U 25.600** 32.000
Logitech MX1000 **12.400** 15.500 MX518 **9.960** 12.450
cordless: EX100 **7.120** 8.900 LX700 **17.600** 22.000
3év garanciás HD-k Samsung 80GB **10.760** 13.450
200G SATA2 **19.600** 24.500 250G 8MB **24.400** 30.500
WD Raptor 36 GB **22.960** 28.700 73 GB **36.400** 45.500
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3000+ **22.960** 28.700
AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore **123.400** 154.250
Intel Pentium4 630 3GHz, 2 MB, 64 bit **43.440** 54.300
A-Data 512/566 22.960 28.700 **512/400 9.520** 11.900
Corsair 512/400 10.600 13.250 **1GB/400 21.960** 27.450
Chieftec akció pl. BX tip. ház (410W) **19.960** 24.950
tápok: 410W **9.560** 11.950 450W silent **12.960** 16.200
A-Data, Enermax, Zalman stb. tuning és modding
A feltüntetett árak: fekete szám: nettó, piros szám:bruttó
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ig
NYÁRI AKCIÓ: csak bruttó 95 Ft/A4
prospektusoknál, szóróanyagoknál stb.
mennyiségi, viszonteladói kedvezmények
nyomtatásnál az első oldal 200 Ft, a többi másolás árban

NYÁRI ÁRESŐ!

15" monitor áráért! 17" diverse monitor Akciós ár! Bruttó: **7.900,-**

21" SONY CPD-G500

Flat Trinitron, 0,24, 2048x1536, 75Hz monitor Bruttó: **34.900,-**

IBM Netfinity 5500

szerver PIII 500 Xeon, 512 MB, 3x9 GB Bruttó **93.750,-**

Áraink az áfát tartalmazzák. Használt termékeinkre **1 év kellékszavatosságot** adunk. Akciónk a készlet erejéig, de legkésőbb **május 31-ig** érvényes. Üzletünk **bankkártya** elfogadó hely!

VISA Electron, Maestro, MasterCard, MasterCard Electronic, VISA

Áruvásárlási hitellehetőség!

farbax®
Irodatechnikai Márkabolt
Budapest, II. ker. Lövőház u. 33.
Tel: 1/212-4432, Fax: 1/212-5278
Mobil: 20/449 65 15
www.farbax.hu

MagiComp

Processzorok	bruttó	Alaplapok	bruttó
Sempron 2400 OEM/dob.	12.690/14.660	ABIT NF7S2/NF7S2G (2év)	12.590/13.150
Sempron 2500/2600 dob.	17.790/17.990	ABIT A8N-Ultra / AX8 (2év)	29.490/22.490
A64 3000+ (939Venice) OEM	27.990	ABIT AG8 (2év)	25.990
A64 3000+ (939Venice) dob.	34.375	ABIT IS7E2/IS7E2G (2év)	16.990/17.240
A64 3200+ (939Venice) OEM	42.490	ABIT IC7/IC7G (2év)	24.390/28.990
Celeron-D dob.: 2.4 / 2.6	16.890/18.990	ASUS K8V-X/P4P800S-X	15.490/15.990
Celeron-D 2.8GHz OEM/dob.	18.590/21.890	Asrock K7S41GX/P4I65GV	8.900/12.490
Intel P4 3.0GHz Prescott dob.	41.990	Gigabyte K8NS/K8NF9 (2év)	21.360/23.990

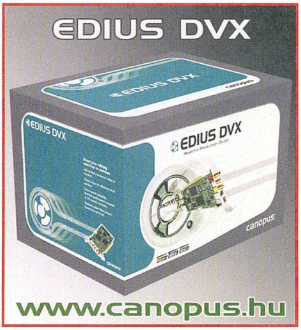
Memóriák	bruttó	Merevlemezek	bruttó
DDR400 256/512 MB Brand	5.590/10.590	Maxtor (2M) 40/80/120	11.390/12.490/15.590
DDR400 512 Kingst./Geil	11.990/13.890	Maxtor (8M) 80/120/160	13.390/16.790/18.920
C.F. Kingst. 128/ 256/512	3.360/5.590/8.690	Maxtor (SA)120/160/200	18.190/18.990/22.580
PenD.: 128/256/512	2.990/4.850/7.800	Sams. (2M)40/80/120 (3év)	11.790/13.740/16.480
MP3 PenD. 128/256/512	8.490/11.990/15.990	Sams. (8M)80/120/160 (3év)	14.490/18.650/19.860
MMC 256/512/1024 MB	5.290/8.990/15.890	Sams. (SA)80/120/200 (3év)	14.105/18.990/25.360

Videokártyák	bruttó	DVD-írók	bruttó
ABIT 9250/9550 128MB	9.190/14.240	LG 4163 DVD-RW White/Black	10.890/10.960
ABIT 9550/9600XT 256MB	19.550/25.990	NEC 3540 DVD-RW White/Black	10.790/12.790
INNO 6600GT AGP/PCI-E	39.990/36.890	Pio. 109D DVD-RW White/Black	11.990/12.190

számításba[n] jövünk

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

MagiComp Számítástechnikai Kft.
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
www.magicomp.hu
info@magicomp.hu
Tel.: (1) 373-05-82 (20) 538-55-46 (30) 489-13-39
Fax: (1) 311-06-78
Nyitva: H-P 8-20 Szo 10-16
Árgarancia
SuliNet
WebShop
Áruhitel
Bankkártya
T-Mobile



AQUA computer
www.aqua.hu
web áruház, online rendelés

Belváros
Tel: 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86

Novofuture MP3 lejátszó
256MB memória, LCD kijelző
12 900 Ft

Asus számítógépházak
tápegységgel, teljes típuskínálat
14 200 Ft -tól

LG 1750S LCD monitor
256MB memória, LCD kijelző
61 900 Ft

Logitec MX1000 egér
laser cordless ps2/usb
16 900 Ft

Üzlteinkben több ezer termék közül válogathat

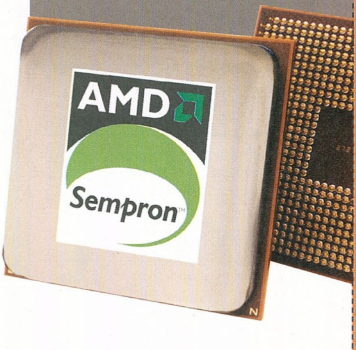
hirdetésünkben bruttó árak szerepelnek

írta • Tárnok Zoltán, Joc

64bites AMD SEMPRON

A 64 bites processzorok forradalma nem ma kezdődött, azonban az igazi váltásra, a 32 bites platform uralkodásának megdöntésére még várnunk kell. Az új, olcsó 64 bites processzorok megjelenése jócskán csökkentheti a várakozásra szánt időt.

Mivel az Intel már megkezdte az x64-es utasítások végrehajtására is képes Celeron processzorai szállítását, legfőbb ideje volt, hogy a technológiáért felelős AMD is válaszoljon a támadásra. A nagyobb számítógépgyártók már meg is kapták az első szállítmányokat, így semmi sem állhat az AMD64 terjedésének útjába. Most, hogy végre mindkét gyártó egyaránt kínál belépőszintű és felső kategóriás x64-es processzorokat, a szoftverfejlesztők már tényleg nem találhatnak semmiféle kibúvót, hogy miért is ne próbálnák kiaknázni ezeket a lehetőségeket. A mostani változtatás az eddig letiltott 64 bites utasítások engedélyezésén kívül nem jár egyéb fontos újdonsággal, így az új Sempronok egyébként teljesen hasonló képességekkel rendelkeznek, mint korábbi társaik. A vérfrissítés minden hivatalosan bejelentett Socket 754-es Sempront érint, így 2600+, 2800+, 3000+, 3100+ és 3300+ jelölésű példányok is érkeznek, rendre 74, 83, 98, 113 és 140 dollárért, ami picit magasabb árat jelent, mint amit az AMD64 nélküli társaik esetén megszokhattunk.



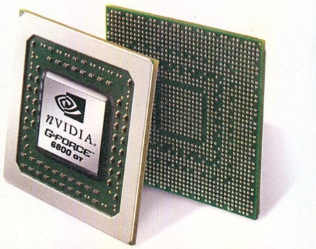
LOGITECH

Fejhallgató iPodhoz

A zene szerelmesei végre megszabadulhatnak a vezetékektől, amelyek eddig az iPod készülékeikhez kötötték őket. A Logitech, amely az elsők között kezdett vezeték nélküli egereket és billentyűzeteket gyártani, nem marad le a multimédiás kiegészítők terén sem. Az Apple iPod napjaink legdivatosabb MP3 lejátszója, így nem lehet rossz üzleti húzás kiegészítőket gyártani hozzá. Így gondolhatták a Logitechnél is, mivel bemutatták az iPodhoz készült Logitech vezeték nélküli fejhallgatókat. Az ember csak bedugja a vezeték nélküli adaptert, lerakja az iPodot, és akár 10 méterre is eltávolodhat tőle, miközben egyetlen taktust sem mulaszt el. A fejhallgatók oldalán integrált iPod vezérlők találhatók, ezért a hangerő, az előre és hátra tekerés, a lejátszás és a lejátszási lista szüneteltetése anélkül is megoldható, hogy hozzányúlnánk a szekrényen, a táskánkban vagy a zsebünkben pihenő iPodunkhoz. A fejhallgatók Bluetooth 1.2 vezeték nélküli technológiát alkalmaznak, amelynek része az alkalmazkodó frekvenciaváltás. Ez garantálja az interferenciamentes, tiszta hangzást. A fejhallgató 90 gramm tömegű, a vezeték nélküli adapter pedig, amely egy fejhallgató jacken keresztül csatlakozik az iPodhoz, 30 grammot nyom. A fejhallgatók bármelyik iPoddal használhatók, amelynek dokkoló csatlakozó van az alján, márpedig az elmúlt két évben szinte minden eladott modellnek van ilyenje. A fejhallgatókat már a gyárban összehangolják az adapterekkel, ezért kicsomagolás után azonnal használhatók. Ezeket az eszközöket is újratölthető elemek működtetik, amelyek egy-egy töltés után nyolcórányi zenehallgatást is lehetővé tesznek (az újratöltés két és fél órát vesz igénybe).

Mégsem lesz dupla ASUS GeForce 6800 GT

Az utóbbi időkben egyre-másra jelentek meg hírek duplamagos videokártyákról. A Gigabyte sikere úgy tűnik, megtette hatását, így a konkurens gyártók is megpróbálkoztak ilyen termékek fejlesztésével. Ebbe a sorba illeszkedett az ASUSTeK két GeForce 6800-as lapkával szerelt grafikus vezérlője, amelyet a friss hírek szerint mégsem ad ki a gyártó. Nem nehéz kitalálni, mi áll a döntés hátterében: a GeForce 7800 GTX megjelenése a két GeForce 6800 GT-vel szerelt termékeket rövid úton halálra ítélte. No nem azért, mert nem lennének elég gyorsak, egyszerűen azért, mert két új generációs kártya – nem sokkal magasabb ár mellett – bőven túlszárnyalná a teljesítményét, márpedig az iszonyatosan magas árat csak akkor fizeti meg a nép, ha tényleg a lehető legnagyobb teljesítményt nyújtja az adott termék. Ezzel egy időben az is kiderült, hogy bizony készül az utód, a két GeForce 7800-as vezérlőegységgel szerelt óriás – bízzunk benne, hogy ez még jóval a következő generációváltás előtt megjelenik.



nVidia kártyák

Akár 100%-os gyorsulás!

A meglehetősen sikeres GeForce 6xxx-es nVidia lapkák megjelenését követően bombaként robbant a hír, miszerint a neves gyártó több futó fejlesztést állított le, hogy teljesen új alapokra helyezett grafikus magok tervezésébe fogjon. Ahogy azt megígérték, a nyár derekán meg is érkezett az új generáció első képviselője, a G70 kódnéven fejlesztett GeForce 7800-as család első tagja. A GTX elnevezésű változat már hódít, itt az idő, hogy az új generáció az alsóbb árszegmensben is elérhetővé váljon. Az információk egy része szokás szerint a ForceWare illesztőprogramokban turkálóktól származik, akik már egy G72 és egy NV48 kódnevű példányt is találtak a sorok között. Emellett más érdekességeket is találhatunk benne, úgymint az eddig be nem jelentett GeForce 6600 LE, az integrált grafikus maggal rendelkező nForce4 C51 IGP, a G70GL és a Quadro FX 4500. Egyelőre nem sokat tudunk a G72 és NV48 belsejéről, de a kódnevekből jól látszik, hogy míg az előbbi az új generációs GeForce 7000 sorozat tagja lesz, utóbbi még a 6000-es sorozat utolsó képviselőinek egyike. Természetesen joggal bízhatunk benne, hogy néhány hónapon belül a korábbi generáció csúcsmodelljeinek gyártását befejezik, helyüket pedig jóval hatékonyabb és olcsóbban előállítható középkategóriás család veszi át.

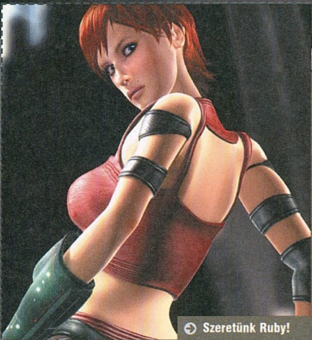
Könnyen lehet, hogy az első ilyen kiadás éppen a G72 lesz. Már most bizonyosan elmondható az új kártyákról, hogy a gyártó beváltotta ígéreteit, és a közeljövőben megjelenő játékprogramoknál akár 100%-os gyorsulás is elképzelhető az eddigi király GeForce 6800 Ultrához képest.

nVIDIA GeForce 7 Series

ATI R520

Augusztusban érkezik?

ATI R520. A várva várt csodakártya, melyet az egykori királyt, az R300-at (Radeon 9700) jegyző csapat tervez. Mindenki arra vár, hogy ismét korszakalkotó produktummal állnak elő, ám a várakozás kezd hosszúra nyúlni. Az eredetileg áprilisra, majd májusra, végül júniusra, majd már akkorra sem ígért R520 legújabb megjelenési ideje e cikk írásakor augusztusra mutat. Az ATI következő generációjának megjelenése számos nagyon fontos kérdésre ad választ, melyek elsősorban a csővezetékek száma körül alakultak ki. Az nVidia már hetek óta kapható GeForce 7800 GTX-e 24 képpont-feldolgozó csövet kapott, de egyes hírek szerint az R520-ra épülő leggyorsabb megoldások nem kevesebb, mint 32 párhuzamosan dolgozó csővel rendelkeznek. Igen ám, de az nVidia nyílt titokként készül bevetni a GeForce 7800 Ultrát is, amiről egyelőre gyakorlatilag semmit sem tudunk, így azt sem, hogy csak az órajele lesz-e magasabb a GTX-énél, vagy több aktív csőre is számíthatunk. Egy biztos: az elkövetkezendő hónapok rendkívül izgalmasak lesznek a videokártyák szempontjából. A 90 nanométeren készülő új ATI család eleinte három taggal rendelkezik: R520, R530 és RV515. Mindegyikük 90 nanométeres csíkszélességgel készül, azzal a technológiával, amit a cég a több hónapos késés okaként nevez meg. Érdekes hír továbbá, hogy már most tudjuk: terveik szerint 2006 első felében érkezik az R520 továbbfejlesztett, gyorsabb kiadása, az R580.



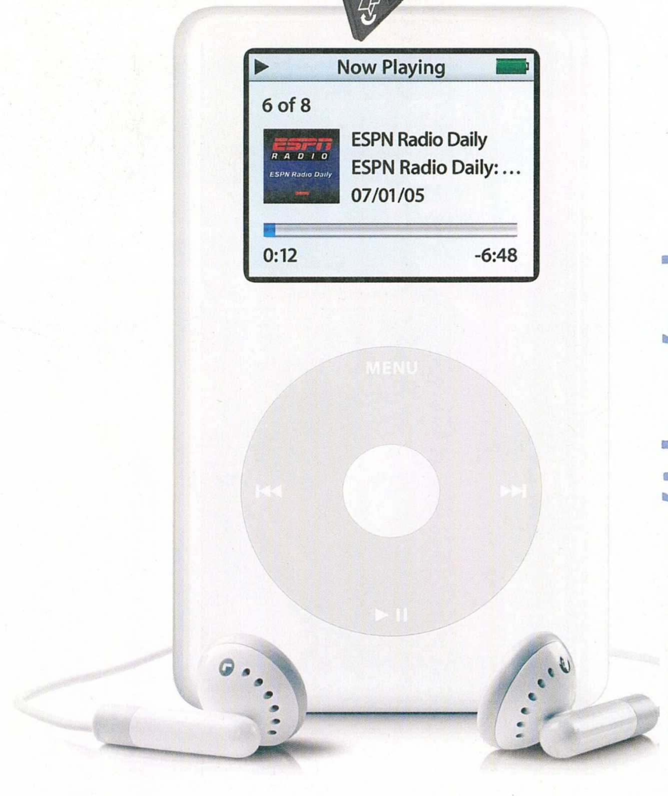
Szeretünk Ruby!

SanDisk ULTRA II

Secure Digital Plus

A SanDisk évek óta a vezető memóriakártya-gyártók közé tartozik, így nem csoda, ha egyre újabb termékekkel jelentkezik a piacon. A most megjelent SanDisk 1 GB-os Ultra II Secure Digital Plus kártya sem okoz csalódást. A bővítőkártya beépített USB-csatlakozással rendelkezik. Működik minden külső csatlakozó vagy kábel nélkül bármelyik SD kártya nyílásában, és hasonlóan egyszerűen használható, mint egy USB 2.0-s pendrive. Termékek széles skálájával kompatibilis, amik támogatják az SD technológiát, legyen az digitális fényképezőgép, PDA, videokamera vagy mobiltelefon. Az USB csatlakozó nagyfokú rugalmasságot tesz lehetővé alacsony költség mellett, miközben könnyen és egyszerűen lehet adatokat, képeket, vagy hanganyagot mozgatni két számítógép, vagy egy digitális kamera és valamilyen másik elektronikus eszköz között.

A Sandisk többek között megbízhatóságáról is híres



APPLE iPOD újdonságok

Az Apple összevonja az iPod és iPod photo termékeket, egyszerűsítve az iPod család felépítését és egységesítve a színes kijelzőt minden fehér iPod modellen. Az új iPod család így egy 20 GByte-os modellt tartalmaz (mely 5000 átlagos méretű MP3 számot tárolhat), valamint egy 60 GByte-os változatot. Az iPod új szoftvere külön menüpontot tartalmaz a Podcast műsorok számára, valamint a színes képernyőn képes a dalokhoz tartozó lemezborítók, vagy más grafika megjelenítésére is.

Az iPod új képernyője éles, kontrasztos képet és élénk színeket biztosít a fényképgyűjtemény böngészéséhez, az albumok borítóinak és személyes adatok megjelenítéséhez. A új iPodok képesek a fotókat közvetlenül digitális fényképezőgépről áttölteni, az opcionális iPod Camera Connector segítségével. A fényképekből diaporáma készíthető az iPodon tárolt zenékkel aláfestve, melyet TV-készüléken is be lehet mutatni.

Az iTunes 4.9 felhasználók máris több mint 3 000 ingyenes Podcast műsor közül válogathatnak, melyek önműködően töltődnek át az iPod digitális zenelejátszók tárába.

Az iTunes program minden felhasználója megtalálhatja és kiválaszthatja a számára érdekes adásokat, és ha új epizód, új hanganyag jelenik meg ezeken a csatornákon, az automatikusan letöltődik a Mac vagy PC gépre és szinkronizálódik az iPodra is. Így az új hanganyag úgy hallgatható, mint egy saját igény szerint összeállított rádióadás. Az iTunes lehetőséget kínál a sok Podcast adás rendszerezésére, keresésre, a tartalom különböző kulcsok szerinti listázására. Az iPod menüjében is külön elem jelenik meg a Podcast adások számára. A podcasting technológia a letöltés mellett az iTunes felhasználók számára lehetővé teszi azt is, hogy rádióadáshoz hasonló, de digitális formában hallgatható tartalmat sugározzanak az internet közönsége számára.

Minden, amit tudni akarsz a csocsóról...

Hol van szabad asztal? Merre nyomulnak a legjobb játékosok?
Gyere a Startlapra, Magyarország legjobban rendezett keresőoldalára,
ahol a csocsóról rendszerezve, áttekinthetően kapsz választ minden kérdésedre.

startlap.hu
minden, amit tudni akarsz

www.startlap.hu

autó · utazás · ingatlan · férfiak · nők · infotech · állás · szórakozás · oktatás

CREATIVE ZEN SLEEK

5000 Mp3 egykézzel

A Zen Sleek – háttérvilágítással rendelkező – érintésérzékeny Touch Pad vezérlője lehetővé teszi a lejátszó összes funkciójának "egykezes" vezérlését. Ezt egészíti ki a nagyméretű, kék háttérvilágítással rendelkező kijelző, amely biztosítja a zenére, előadókra, lejátszási listákra, és beállításokra vonatkozó információk megjelenítését. A Zen Sleek 20GB-os winchestere hozzávetőleg 10 000 átlagos méretű WMA, vagy 5 000 MP3 zeneszám tárolására alkalmas (a lejátszó a WAV formátumot is támogatja). A lejátszó merevlemeze PC-ről USB 2.0 porton keresztül tölthető fel. Közvetlen felvételre is alkalmas, a beépített – 32 programhellyel rendelkező – FM rádióból vagy a mikrofonról. A készülék akkumulátora mintegy 18 órányi lejátszási időt biztosít.

A kimenet hangszíne testre szabható a hangszínszabályzó funkcióval, amely kilenc akusztikai beállítást (pl. rock, jazz stb.) tartalmaz. A többi Creative MP3 lejátszóhoz hasonlóan támogatja a zeneletöltési szolgáltatásokat is.

Fél kézzel elbánhatsz vele

SAMSUNG Syncmaster 730BF, 930BF

A Samsung Electronics két új LCD-monitor modellje, a 730BF és a 930BF minden eddiginél alacsonyabb válaszidővel rendelkezik. A 4 milliszekundumos válaszidő titka a Samsung saját fejlesztésű RTA (Response Time Accelerator) áramkörében rejlik. A két termék hazánkban a nyár folyamán kerül kereskedelmi forgalomba.

A Samsung a 4 ms válaszidejű 17" méretű SyncMaster 730BF és a 19" képátlójú SyncMaster 930BF monitorokat multimédia-felhasználóknak és professzionális tervezőknek szánja.

A Samsung RTA elnevezésű chipje, amelyet mindkét modellbe beépítettek, jelentős csökkenést eredményez a válaszidőben. A monitorgyártók termékspecifikációikban általában a fekete és a fehér, vagyis a legsötétebb és a legfényesebb szín közötti váltásra vonatkozó válaszidőt adják meg. Mivel azonban az ilyen váltás általában csak a statikus, mozgásban szegény képek megjelenítésénél fordul elő (például szövegfájlok megtekintésénél, vagy az interneten való böngészéskor), az így megadott válaszidő nem értelmezhető a mozgóképek, a filmnézés vagy a számítógépes játékok vonatkozásában.

A Samsung a 4 ms-os válaszidőt a közepes fényerejű színváltásoknál érte el. Így ez az érték valóban azt jelenti, hogy a mozgóképek megjelenítésekor eltűnik a zavaró elmosódottság, a professzionális tervezőprogramok használatakor pedig a villódzás.

T-Mobile

PUSH TO TALK

A T-Mobile Magyarországon elsőként az Országos Polgárőr Szövetséggel együttműködve teszteli új csoportkommunikációs megoldását, a Push To Talk-ot (PTT). A jól ismert adó-vevőhöz hasonló, annak korszerűbb, távolsági korlátok nélkül használható változatával a hangüzenet sok címzetthez juthat el egyszerre.

Egy gombnyomás és az elmondott rövid hangüzenet a T-Mobile hálózatán keresztül azonnal eljuthat egy előre kiválasztott címlistára. A hagyományos telefonhívástól eltérően a PTT használatával a hang adatként továbbítódik és így a címzettek száma a konferenciahívás esetén megszokott többszöröse lehet. A meglévő szolgáltatások mellett kiegészítésként használható PTT segítségével – arra alkalmas készülékkel – az üzenetváltás számos esetben gyorsabb és egyszerűbb lehet. A telefonban igény szerint különböző, részben vagy egészben eltérő csoportok hozhatók létre. A listákban eltárolitaknak vagy egyetlen személynek is gyorsan, egy gombnyomással küldhető üzenet, amely a mobilhálózaton keresztül távolsági korlátozás nélkül juthat el a címzetthez. Az üzenetek fogadása szintén egyszerű, hiszen annak megérkezését követően a telefon azonnal hallhatóvá teszi azt.

A szolgáltatás többek között a bűnmegelőzés, szállítmányozás, rendezvényszervezés vagy például túrázás során is használható. A hazai ügyfeleket is a T-Mobile központi szerverei szolgálják ki. A PTT belföldön a T-Mobile GPRS/EDGE/3G hálózatán használható majd.

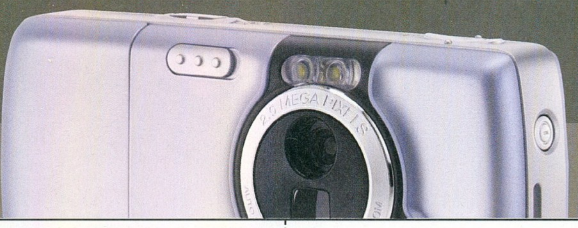
A társaság kínálatában jelenleg több olyan Nokia készülék kapható, amely alkalmas a szolgáltatás használatára (Nokia 6170, 5140, 6020, 6680). A kereskedelmi bevezetést követően a PTT előfizetéses és Domino kártyás ügyfelek számára egyaránt elérhető lesz.

Mobil mint adóvevő

SONY Ericsson D750i

Túrafon

A Sony Ericsson Magyarországon is bejelentette D750i modelljét, melyet kizárólag a T-Mobile európai piacai számára készített, tehát csak ennél a szolgáltatónál lesz kapható.
A D750i jól jöhet rövid kirándulásokhoz és nyaralásokhoz, mivel 2 megapixeles fényképezőgéppel, MP3-lejátszóval, FM-rádióval és fordítóprogrammal rendelkezik. Mindezek mellett olyan szolgáltatásokkal látták el, mint a digitális fényképezőgépekből ismert autofókusz, a négyszeres digitális zoom, illetve a pirosszem-effektus kiküszöbölését szolgáló elővillanófény. A telefonhoz kaphatók további kiegészítők is, mint például a csatlakoztatható vaku, amellyel sötét szobában is lehetővé válik a fényképezés.
A készülék 38 MB-os belső memóriájában, illetve a tartozék 64 MB-os Memory Stick Duo™ kártyán a telefonszámok és SMS/MMS üzenetek mellett természetesen képek és zenék is tárolhatók. Ez a kapacitás tovább bővíthető, mivel a készülék 2 GB-os Memory Stick PRO Duo™ kártyával is kompatibilis.
A D750i további jellemzője a T-Mobile t-zones szolgáltatási csomag, mellyel igénybe vehetők az oldalon lévő szolgáltatások, mint például a mindig legfrissebb hírösszeállítás vagy a helyfüggő időjárás-jelentés.



HITACHI

EMIEW ROBOT

A Hitachi bejelentette, hogy kifejlesztette az EMIEW elnevezésű robotot, amely az embereknek a mindennapi életben hivatott segíteni. Például logisztikai támogatást nyújthat irodákban, vagy ügyfeleket kalauzolhat információs pavilonoknál, illetve közintézményekben.
Az EMIEW két kerékkel és egy automata egyensúlyozó mechanizmussal felszerelt mozgatószerkezetet használ, ami az emberhez hasonlóan biztosítja számára a gyors mozgást, valamint az adott személlyel megegyező sebességet. A két kerék vezérlését szolgáló beépített érzékelők segítségével történő gradiens-mérésnek köszönhetően nagy stabilitással képes mozogni és megállni. Mivel olyan maximális sebességgel mozog, amely megfelel a gyors járásnak (vagyis 6 km/h), nem fogja gazdáját lassúságával bosszantani.

Az EMIEW rendelkezik az ütközések megelőzése funkcióval, ami azt jelenti, hogy mozgás közben a beépített érzékelők segítségével észleli a környezetében található tárgyakat, azonosítja azok helyzetét és mozgási sebességét, majd kiszámolja azt az utat, amelyen mozognia kell ahhoz, hogy ne ütközzön össze ezekkel a tárgyakkal.

A robot egy kép- és számos hangérzékelővel van felszerelve, amelyek lehetővé teszik, hogy a maximum kb. egy méter távolságban elhangzó szavakra reagálva kommunikálni tudjon. Elvégzi a különböző érzékelőktől érkező hangok közötti különbségek elemzését, aminek alapján aztán megállapítja, hogy milyen irányban helyezkedik el a hangforrás. A robot így képes meghallani akár különböző irányokból jövő beszédeket és hangokat is. Ezen kívül az EMIEW képes természetesen hangzó beszédhanggal válaszolni, ami a magas fokú beszédszintézis-technológia alkalmazásának köszönhető.
Az EMIEW két karral rendelkezik, és mindkettőnek hat szabadsági fokozata van, ami lehetővé teszi azok természetes mozgását, gyakorlatilag az emberével megegyező módon. Mindkét kezével képes tárgyakat megfogni és hordani. A robot ezen felül – a „mozgás figyelése" technológia segítségével – figyelemmel kíséri az emberek karjainak mozgását, és az így nyert adatokat felhasználja az emberekkel folytatott kommunikáció közben, hogy minél gazdagabb és kifejezőbb testbeszédet érjen el.

Még sokat kell fejleszteni mire C3PO lesz belőle

abKey

Formabontó billentyűzet

Számítógépház, TFT, egér és billentyűzet. Az elmúlt évek alatt ezen eszközök majd mindegyike óriási fejlődésen ment át – az egyetlen, melyen nem fogtak az évek, az a billentyűzet. A ma használatos Qwerty billentyűzetek igazából a régi, mechanikus írógépek számára születtek, de valamiért, az idő alig-alig hagyott nyomot rajtuk. Akadt ugyan néhány próbálkozás, amely az ergonómia zászlaját lobogtatva próbált forradalmat kirobbantani a billentyűzetek piacán, ám ezek nem arattak sikert. Megjelentek a Logitech és a Microsoft gondozásában olyan billentyűzetek, melyeket jóval kényelmesebb volt használni, de úgy látszik, ez még mindig nem elég. Most azonban itt az új trónkövetelő, az abKey, melynél félretették az írógépek formavilágát és kifejezetten PC-felhasználók számára fejlesztettek. Az abKey megalkotója, Bob Teo úgy gondolta, lehetne a mostaninál jobban használhatóbb és az egészségünk szempontjából is sokkal előnyösebb billentyűzetet is alkotni. A billentyűzet szétnyitható, így minden felhasználó testre szabhatja használatát. Természetesen összecsukva is használható, sőt ajánlott a combunkra fektetve használni (!), mivel így kevésbé terheli a kezet. Az elrendezése igen furcsa, mostanáig nem sikerült rájönnöm, hogy a nagy kerek gombok közül az egyiken miért az A, a másikon, pedig miért az U betű van. Mindenesetre, akik kipróbálták, állítják, hogy sokkal gyorsabban és pontosabban lehet vele írni, illetve egészségesebb a használata. A multimédia gombok itt is megtalálhatóak, így ezektől sem kell megválnunk. Az abKey egyelőre három színben kapható, de természetesen a lehetőségek száma végtelen. Az online is megvásárolható termék 109 dollárba (22 000 Ft) kerül, ami igen borsosnak számít, de cégeknek ez nem nagy megterhelés, főleg, hogy itt az egészségen van a hangsúly.

PSP + NET

Netezz kézikonzolon!

A Japánban július 27-étől kapható hófehér PSP-ket már a vadonatúj 2.0-ás firmware verzóval szállítják. A frissítéshez természetesen minden PSP tulajdonos hozzáférhet majd. A firmware legnagyszerűbb újdonsága a már régóta várt internet böngésző, amellyel lehetőségünk nyílik a hotspotokat igénybe véve netezni. Az újdonságoknak ezzel azonban nincs vége. Jelentősen kibővültek a gép fényképkezeléssel kapcsolatos lehetőségei is. Az új firmware segítségével ezentúl többek között testreszabhatjuk készülékünket. Kiválaszthatjuk a nekünk tetsző háttérképet, valamint Wi-Fin keresztül lehetőségünk lesz fotókat küldeni és fogadni (a frissítés után a PSP immáron kezeli a TIFF, GIF, PNG és BMP kiterjesztésű fájlokat is). A videolejátszás területén megjelenik a 4:3 mód valamint az MP4 (AVC) videó lejátszási lehetőség is. Az új firmware egyelőre csak Japánban lesz hozzáférhető, de biztosak vagyunk benne, hogy az európai premierre (szeptember 1.) már itthon is mindenki kipróbálhatja az újításokat.

Nyomás a netre

textboy

www.textboy.hu

Legyél te is EGYÉNISÉG!

AKCIÓÓÓÓÓ!!!!
FANTASZTIKUS ÁRLESZÁLLÍTÁS! *

ÁRLESZÁLLÍTÁS -50% FOR SALE

Top Csengőhangok

	polifon	mono
50 Cent - Disco Inferno	PG190749	PG93502
A profi (Ennio Morricone)	PG190167	PG92497
AC/DC - Highway to Hell	PG190465	PG90446
Aerosmith - Walk This Way	PG190234	PG91265
Alien Ant Farm - Smooth Criminal	PG190236	PG90984
Ashanti - Only You	PG190686	PG93449
ATB - Long Way Home	PG190710	PG93245
Atomic Kitten - Ladies' Night	PG190552	PG92904
Aventura - Obsession	PG190753	PG92827
Avril Lavigne - My Happy Ending	PG190581	PG93418
Baby Bash - Suga Suga	PG190549	PG93029
Beatles - Let It Be	PG190239	PG90437
Benassi Bros - Illusion	PG190713	PG93239
Black Sabath – Paranoid	PG190246	PG91830
Blue - Guilty	PG190403	PG92702
Craig David & Sting - Rise and Fall	PG190155	PG92294
Eminem - Mockingbird	PG190760	PG93490
Eminem – Without Me	PG190089	PG91487
Fat Joe - What's Love	PG190325	PG91598
Garbage - Why Do You Love Me	PG190761	PG93491
Gareth Gates - Anyone of Us	PG190078	PG92204
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	PG190762	PG93492
Girls Aloud - Good Advice	PG190104	PG92432
Green Day - Boulevard of Broken Dreams	PG190674	PG93435
Gwen Stefani - Rich girl	PG190817	PG93480
Hooligans - Szabadon	PG190765	PG93481
Ian van Dahl - Where Are You Now	PG190724	PG93244
James Bond	PG190263	PG90120
Jay Dee - Plastic Dreams 2003	PG190725	PG93247

Színes hátterek

PG181536, PG180043, PG180077, PG180676, PG180724, PG180756, PG180958, PG181067
PG181171, PG181673, PG181814, PG182265, PG182328, PG182338, PG182345
PG182901, PG183065, PG183091, PG183240, PG183348, PG183353, PG183409
PG183458, PG183462, PG183495, PG183499, PG183500, PG183524, PG183565, PG183394
PG183566, PG184010, PG184056, PG184058, PG184072, PG184103, PG184177, PG184179, PG184182
PG184199, PG184451, PG184468, PG184486, PG184542, PG184590, PG184800, PG184805
PG184809, PG184845, PG184849, PG184864, PG184893, PG184945
PG183461, PG183462, PG183463, PG183464P, G184946, PG184957, PG183465

Real Tone

Harangszó	PG199003
Kakas 2	PG199005
Kakukkos óra	PG199007
Duda	PG199008
Fékcsikorgás, karambol	PG199013
Trópusi őserdő állatai	PG199015
Órajáték	PG199016
Hagyományos telefoncsörgés 2	PG199017
Boci	PG199018
45-ös colt	PG199020
Lézer	PG199029
Majmok	PG199030
Géppuska	PG199032
Modemhang	PG199033
Disznóröfögés	PG199036
Földönkívüli nevet	PG199038
Szamárbőgés	PG199039
Helikopter	PG199045

Java játékok

MY MOPGLE POCKET
Van élet a mobilodban! Válassz 14 karakter közül – legyél sportoló, üzletember vagy szakács, rendezd be otthonod, szerezz barátokat, és legyél sikeres! PG170040

JAMAICAN DICSTA
A legújabb kalandjátékban egy jamaicai rasta vagy – add és vedd a lemezeket, szerezz ruhákat, csajozz, hallgasd a pletykákat és legyél te a következő zenei mágnás! PG170038

DEVILS KITCHEN
Te vagy az Ördög – mit főzöl ki a nagymamádnak? Egy kis körmös spagetti? Chili szemgolyókkal? A nagyi kedvenc receptjeiért extra pontokat kapsz! PG170036

Logók - Képüzik

PG61138, PG62132, PG64934, PG65050
PG74159, PG74910, PG74974, PG75588
PG100018, PG101248, PG101451, PG103520
PG103659, PG103682, PG104155, PG104490

Hogyan tölts le!

Info: SMS-ben küldd PG183462 és 1795 már a telcsiden is van!

Színes háttér - Csengés - Logó/képüzi - 1795
Mini Mozi - Real Tone - Java Játék - 06-90-629-333

SZÍVDOKI

(Azért ne vedd túl komolyan... vagy mégis???)

Küldd el a PGLOVE szót, majd saját vezeték- és keresztneved, egy ÉS szót, utána pedig a partnered vezeték és keresztnevét a 06-90-621-007-es számra - és a Doki válaszol!

Mini Mozik

PG188030, PG188082, PG188111
PG188117, PG188118, PG188119

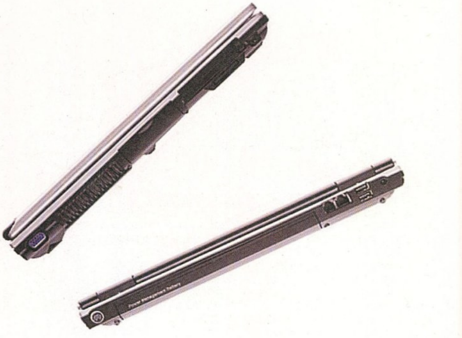
Találj társat SMS-ben!

TeleMedia Kft. 06-1/455-7204

Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek! Az SMS díja csak 76 Ft+19 Ft áfa

HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOPGLRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ ÉS REAL TONE CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (PG) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! A többszólamú és normál csengőhangok, színes háttérképek, logók és képüzik: 400 + 100 Ft áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel, illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! • A mini mozik, real tone és java-s játékok sms díja 799 + 200 Ft áfa /sms • JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le • A http://wap.texyboy.hu/játék WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak! • JAVA játékot , polifonikus és real tone csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

*** az árleszállítás a színes háttérképekre és a polifónikus csengésekre vonatkozik!**



írta · Wombat

LG LS70 EXPRESS

Az LG egyre több termékkel foglalkozik – így nem kell meglepődni azon, hogy a koreai óriáscég immáron noteszgépekkel is rendelkezik. Ezek közül az egyik legjobban felszerelt az LS70 Express, amely méreteit és teljesítményét is figyelembe véve minden bizonnyal a „desktop-replacement" kategóriába készült. Az általunk kipróbált masina központi egysége az Intel Pentium M családjának 740-es sorszámot viselő tagja. Ez a Dothan magra épülő processzor maximálisan 1,73 GHz-es sebességen működik, de az akkumulátor élettartamára való tekintettel ezt 800 MHz-re csökkenti „állás közben". A CPU-n felül a noteszgép 512 MB DDR2 memóriát kapott, az alaplapi chipkészletet pedig szintén az Intel szállította a 915Express képében. Ezzel a noteszgép teljes mértékben megfelel a Sonoma-platform feltételeinek.

Az LG-nél nem engedtek az integrált grafikus processzor csábításának, inkább valódi, nagy teljesítményt nyújtó külön GPU-val szerelték fel az LS70-est: konkrétan az ATI Mobility Radeon X600-ra esett a tervezők választása. Bár asztali gépen ez legfeljebb a középkategória tagja lehetne, noteszgépeknél elég jónak számít. A GPU ráadásul nem a lassú rendszermemóriából dolgozik – saját, 64 MB dedikált memóriát kapott. Mindezeket egy 15 hüvelykes, 1400*1050-es natív felbontású LCD kijelző teszi teljessé, amelyen akár játszhatunk is.

A 80 GB-os merevlemezt DVD-író egészíti ki, és bőséges a kínálat a csatlakozók terén is: a ma már kötelezőnek tekinthető USB-foglalatból négy darab áll rendelkezésünkre, illetve ezen felül printer portot, külön monitorcsatlakozót, Ethernet (10/100/1000 Mbites) és analóg telefonvonali csatlakozót használhatunk.
A bővítőeszközök számára két PCMICA slot található a gép bal oldalán, valamint ezek alatt egy SD/MS-kártya olvasó. Sajnos itt elkövettek egy hibát a tervezők: mivel utóbbi a gép oldalán végigfutó „besüllyesztésben" kapott helyet, az SD/MS nyílás csak a gép felemelése után elérhető.

Amint a billentyűzet egyik oldalán elhelyezett Centrino matricából is kitalálható, az LS70 Express támogatja a 802.11a/b és g szabványokat is, illetve a mobiltelefonok (lassabb PDA-k stb.) számára egy IrDA csatolóval is ellátták. Sajnos a Bluetooth kimaradt, de ez az egyetlen lyuk az amúgy teljes körű kiszolgálásban.
Nem lehet panasz a külalakra sem: az ezüstszínű külső, a fémből készült gombok és a gondos kidolgozás egyaránt jó benyomást kelt – kár, hogy ugyanezt nem mondhatjuk el a külső méretekről és súlyról. Utóbbi 2,85 kg, amely mindenképp kívül esik az ultrahordozható kategórián. Az elemek élettartama ezért cserébe egész jónak mondható – átlagos munkafelhasználás esetén 3 – 3,5 órára számíthatunk. Ez nagymértékben köszönhető nemcsak a Centrino-technológiának, hanem a notebookhoz alapból járó Battery Miser alkalmazásnak, amely igen agresszíven védelmezi az aksit a kimerüléstől – például elemről történő működés esetén, ha nem nyúlunk a géphez, pár másodperc elteltével minimumra állítja a háttérvilágítást

DTK 5.1-es hangfalszett

Az olcsó 5.1-es hangszórókészletek korát éljük – ez a nálunk járt, a DTK neve alatt futó térhatású rendszerre is igaz, mivel olyan kedvező az ára, hogy nehéz lenne helyette bármilyen sztereo hangszórót ajánlani. Az ajánlott bruttó 21 500 Ft-ért cserébe ugyanis fadobozos – bár apró – hangszórókat, két darab 5.1-es és egy sztereo bemenetet, valamint infrás távirányítót is kapunk. Különösen utóbbi hasznos, hiszen a helyesen összeállított rendszer mélynyomója valószínűleg asztalunk alá vagy a sarokba kerül, innen kezdve pedig az azon elhelyezkedő fontosabb kezelőszervek – mint a hangerő állítása és a ki-be kapcsolás – már csak kényelmetlenül érhetőek el.

A rendszer összeszerelése egyszerű – a mélynyomó-erősítő kombinációhoz két 5.1-es műsorforrást csatlakoztathatunk, egy 9-tűs mini-DIN és egy standard 6 RCA csatlakozós bemenetre. Az elsőhöz sajnos nem kapunk kábelt, de az opciók között kettő is szerepel, mind RCA, mind jackdugós kimenetekhez (az elsőre az asztali DVD, a másodikra pedig a hangkártya jó példa). Egy harmadik eszközt a sztereo bemenetre csatlakoztathatunk.A központi egység és a szatellitek között sima kéteres kábelek viszik a jelet – ezek csatlakoztatására sima rugós leszorítók szolgálnak. Ez jó megoldás, hiszen méretre vághatjuk a kábeleket. A különböző csatornák egymáshoz viszonyított hangerejét a mélynyomón állíthatjuk be – ezeket a távirányítóról nem vezérelhetjük, persze erre nem sokszor van szükség.

A baráti ár ellenére nem műanyagból készültek a dobozok

www.SG.hu
Friss hírek, érdekességek
a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!

telecom
Magyarország piacvezető telekommunikációs magazinja
MEGJELENIK MINDEN HÓNAPBAN!
www.telecommagazin.hu
MAGYARORSZÁG ELSŐ SZÁMÚ MOBILTELEFON-MAGAZINJA
www.telecommagazin.hu
VII. évfolyam 7. szám 2005. július Ára: 695 Ft
telecom
FRISS ÚJDONSÁGOK
2 MEGAPIXEL
CSOPORTTESZT
MEGAPIXELES TELEFONOK
MITAC MIO 269
FELSŐFOKÚ NAVIGÁCIÓ
JÁTÉK
N-GAGE JÁTÉKOK
PÁRBAJ
SIEMENS SF65 KONTRA SAMSUNG E720
TECHNOLÓGIA
ADSL: SZÉLESSÁVÚ ÖRÖMÖK
EVEREX E900
PDA ÉS MOBILTELEFON
T-MOBILE
KIPRÓBÁLTUK A HARMADIK GENERÁCIÓT
ROAMING ÁTTEKINTÉS
PIACI KÖRKÉP
MAGYARORSZÁG ELSŐ SZÁMÚ MOBILTELEFON MAGAZINJA
VII. évfolyam 6. szám 2005. június Ára: 695 Ft
telecom
SAMSUNG X640
KLASSZIKUS FORMÁK
PÁRBAJ
NOKIA 6170 KONTRA MOTOROLA V547
ASUS P505
EXKLUZÍV BEMUTATÓ
PIACI KÖRKÉP

NVIDIA GEFORCE 7800GTX

teszt

írta · Martinm

Az nVidia a Geforce 6 illetve az ATI a Radeon X800 sorozatot hozzávetőleg egy évvel ezelőtt vezette be, de a jelenlegi játékok többsége még mindig nem használja ki e gyorsítók minden szolgáltatását. A két nagy rivális egyike – az nVidia – most menetrendszerűen jelentkezett legújabb dobásával, a még gyorsabb, még jobb, még színesebb-szagosabb 7800 GTX-szel. Hazánkba az első tesztkártya éppen előző számunk nyomdai leadásának délutánján érkezett meg, így esélyünk sem volt, hogy akkor érdemben foglalkozzunk vele – de most nem ússza meg az alapos kivesézést!

Az nVidia által június végén rendezett GeForce LAN 2.0-n bemutatott GeForce 7-es szériát igazán jó marketingfogással jelentette be a cég. Az évek során már megszokhattuk, hogy ugyan elkészülnek időben a hardvertermékek, még teszteket és bemutatókat is olvashatunk róluk, ám a kereskedők hónapokig (vagy akár fél évig) nem jutnak hozzá egyetlen eladható darabhoz sem. Ez igencsak negatív hatással van az adott márkanévre, és így a bevételekre is. Az nVidia ezért úgy időzített a GeForce 7 esetében, hogy a terméket a bejelentés napjától szinte bármelyik boltban meg lehet vásárolni – legalábbis tőlünk nyugatabbra.

Ránctalanítás

A GeForce-ok fejlődésében az eddigi legnagyobb ugrást a hatos széria megjelenésekor tapasztalhattuk. Az előtte csúnyán bebuktázó FX változatot leváltó modellek elhagyták az FX jelölést (az nVidia legszívesebben talán ki is törölné a történelemből ezt a ballépését), és az alapjaitól újraépített architektúrával tértek vissza. A GeForce 6-os GPU-ban jelent meg a manapság egyre inkább terjedő Shader Model 3.0 hardveres támogatása és a hangzatos SLI technológia. A hetes szériától badarság lett volna újabb szabvány támogatását vagy teljesen új technológiák megjelenését várni, hiszen még az SM 3.0-t is csupán egy-két játék használja ki (azok sem teljes mértékben). A mostani váltás sokkal inkább tekinthető alapos ráncfelvarrásnak, ahol az elődgyengéit, apróbb hibáit javították ki a fejlesztők, valamint adtak egy lökést a sebességnek is.

Az említett „paper launch” szindróma elkerülésére többek közt a már meglévő architekturális alapok, és az óvatos gyártástechnológiai váltás miatt volt lehetőség. A GeForce 7 szériájának alapjául a G70-es kódnéven fejlesztett chip szolgál. A nem kevesebb, mint 302 millió tranzisztor (az előd, az nV40 222 millióból állt) a megnövelt futószalagszámnak és shadereknek köszönhető. A G70-et ezúttal a TSMC gyártja 110 nm-es technológiával, ellentétben a 6800-as kártyákon dolgozó, 130 nm-es nV40-nel, amely az IBM gyártósoráról kerül le. A fejlesztéseknek hála, a fogyasztáson meg sem látszik a 80 millióval több tranzisztor, egy GeForce 7800GTX kártya nagyjából 100-110 wattot szippant magába, szemben a 6800 Ultra 110-120 W-jával. Ennek következtében a hűtés is halkabb lett és nem foglal el külön kártyahelyet. Az nVidia ezek után kizárólag PCI Express kártyákat gyárt, így a GeForce 7 szériától kezdődően búcsút inthetünk az AGP-nek (legalábbis a felső kategóriában).

A 3D grafika látványosan gyorsítható a futószalagok párhuzamosításával, és ha lehetőség van rá, olyan egyszerűbb megoldásokkal is, mint a magórajel és a memória-sávszélesség növelése. A G70-es chip az előbbit használja ki igazán, így az eddigi 16 futószalag helyett 24-et alkalmaz, amiből következik a 24 pixel árnyaló megléte is. Ezeket nyolc vertex árnyaló szolgálja ki adattal, aminek eredménye a határozottan nagyobb nyers erő. A legkevésbé az órajelek változtak: a 400 MHz-es magórajel 430 MHz-re nőtt, míg a GDDR3 memória az eddigi effektív 1100 MHz-ről 1200 MHz-re gyorsult. A bevett séma szerint 2D-

TESZTRENDSZER

AMD Athlon 64 FX-57 CPU (2820 MHz), ASUS A8N-SLI Premium alaplap, 2x512 MB Corsair PC3200 (2-3-2-6) DDR SDRAM memória, Maxtor MaxLine III 250 GB-os, SATA merevlemez, Enermax EG495AX-VE tápegység. Microsoft Windows XP SP2, nVidia 6.53, ATI Catalyst 5.6, nVidia ForceWare 77.72, DirectX 9.0c.

Nalu jobban bejön...

KIÉLEZVE

Jelenleg minden kártya a multisampling élsimító eljárást használja, amely a fűrészfogakra emlékeztető, egyébként egyenes vonalak „kiegyenesítésére" szolgál, így tüntetve el a vektorábrázolásból következő zavaró hibát. A multisampling (MSAA) eljárás nem ad tökéletes képminőséget, ám erőforrásigénye még elfogadható. A supersampling (SSAA) sokkal jobb minőséget produkál, ám már alacsony mintavételezésnél is drasztikusan visszafogja a sebességet.

A jelenleg használt élsimítások legnagyobb hibája, hogy csupán a poligonok, geometriai alakzatok élein működnek, átlátszó textúrák (alpha) esetén és poligonon belül nem. Mivel a legtöbb programban így ábrázolják a faleveleket, az aljnövényzetet vagy éppen a drótkerítést, sokszor csupán egy-két poligont használva, hiába kapcsolunk be akár négyszeres élsimítást, a látvány nem javul számottevően. A megoldás a 7800GTX-ben megjelent Transparency Adaptive MSAA (és akár SSAA is), azaz egy olyan élsimító eljárás, amely átlátszó textúrákon belül is hatásos. Ehhez a textúrák alpha channel információját használják fel, így a mintavételezés is bonyolultabb, ám a javulás látványos és a sebességet sem befolyásolja túlzottan. Új eljárás az nVidia chipeknél a gammakorrekciós élsimítás is, amellyel tovább finomítható az élelmosási hatékonyság, ráadásul ez a sebességre sincsen hatással.

s üzemmódban a GPU alacsonyabb órajelen dolgozik (275 MHz), és csak 3D-s igénybevétel esetén kapcsol maximális sebességre.

A memória-alrendszer továbbra is 256 bit szélességű, és az átlagos memóriamennyiség sem nőtt 512 MB-ra – maradt a már megszokott 256 MB. A 7800GTX-eket természetesen párba is köthetjük egy megfelelő nF4 alaplapban a már megismert SLI csatlakozóval, közel megduplázva ezzel a teljesítményt. Szerencsére már nincsen szükség arra sem, hogy a két kártya tökéletesen megegyezzen (azaz egy gyártótól származzon), az SLI technológia végre gyártó- és BIOS-függetlenné vált.

Dupla élvezet

A chip 4*6-os felosztásban használja a 24 pipeline-t (vagyis a kisebb, olcsóbb GPU-kban néggyel, nyolccal, tizenhattal stb. kevesebb futószalag lesz), azaz 24 pixel/órajel sebességre képes. Ebből kiszámolható a chip nyers ereje (fillrate), amely a GeForce 6800 Ultra 6,4 gigapixel/s és a Radeon X850XT PE 8,6 gigapixel/s értékét egyaránt lepipálva 10,3 gigapixel/s. A nyers sebesség növelése nem mellbevágó (a csúcs Radeonhoz képest mindössze 19 százalékos), az igazi fejlesztéseket a CineFX 4.0-ra keresztelt architektúrában kell keresni.

Az nVidia meglátása szerint jelenleg nem a nyers erő, a sávszélességek és a fillrate növelése a leglényegesebb, sokkal inkább a GPU-k számolási teljesítményére kell összpontosítani (ezt az Unreal motor jövőre megjelenő, 3.0-s változatával támasztotta alá a cég). A sebességet döntően meghatározó vertex shaderek megegyeznek az nV40-ben megismerttel (egy FP32 skaláris, egy FP32 vektoros és egy textúrafeldolgozó egység). A fixfunkciós geometriai egység, továbbá a textúrafeldolgozó teljesítménye nagyjából 30 százalékkal lett jobb, ami jó hatással van az árnyékok számolására és a nagyobb textúrák kezelésére. A pixel-futószalagok mindegyikében két FP32-es főegység dolgozik, amelyből az első az aritmetikai műveleteket vagy a textúraolvasásokat hajtja végre, míg a második csak számolni képes. Így egy órajel alatt egy textúraművelet és egy számolás történhet, de adott esetben mindkét ALU végezhet számolást is.

A HDR (High Dynamic Range Rendering) technológia egyre nagyobb népszerűsége miatt az FP16 HDR számolásokat is felgyorsították, ám az általánosan használt multisampling élsimítást ebben az üzemmódban továbbra sem támogatja a CineFX 4.0 (a számolásigényes supersamplinget igen). A sor végén továbbra is tizenhat darab ROP (Render Output Pipeline) dolgozik, vagyis ezen nem változtattak a fejlesztők. Érvelésük szerint a lassan általánossá váló 1600*1200-as felbontás mellett ennyi is tökéletesen kiszolgálja a 24 pixel-futószalagot.

Az nVidia azzal vezette fel az új chipet, hogy a négyszeres multisampling élsimítás 1024*768-as felbontásban már alapértelmezett, és nem is létezik olyan játék (jelenleg), amely 7800GTX-en játszhatatlanul lelassulna ebben az üzemmódban. Ennél is fajsúlyosabb állítás, hogy a G70-nek köszönhetően végre elérkezett az idő, amikor bármelyik játékot élvezhető sebességgel játszhatjuk 1600*1200-as felbontásban, nyolcszoros anizotrop szűrés és négyszeres élsimítás mellett. A mellékelt táblázatból kiderül, hogy igazat állított-e az nVidia, vagy elhamarkodta ezt a kijelentést...

Video varázs

Az új GPU-nak nem csupán a 3D-s teljesítménye érdemel figyelmet, a videolejátszáson is tökéletesítettek a fejlesztők – ennek eredménye a PureVideo. Az öt egység (MPEG2 dekódoló, mozgáskompenzáló, video I/O, videoárnyalók és egy videoprocesszor) igazi újdonsága a High-Definition Spatial-Temporal De-Interlacing technológia. A hangzatos eljárás hivatott a HD-felbontású jelfolyamok jobb minőségű és alacsonyabb CPU-terhelésű kezelésére a nagy felbontású kijelzőknél. A legérdekesebb újdonság ezen a téren a H.264 támogatása, amely majdan a legújabb, kéklézeres lemezek videoformátuma lesz. A PureVideo programozható video shadereinek hála a GeForce 7800GTX-ek könnyedén „megtaníthatók" bármely szabvány hardveres gyorsítására, így hamarosan (körülbelül év végén) a H.264 is hardveresen támogatott lesz az új GPU-kon.

Túlhajszolt kártyák

A G70 110 nm-es gyártástechnológiájából és a kártya jó hűtéséből több gyártó cég számára egyértelműen következett a gyári túlhúzás. Az nVidia által 430 MHz-re beállított órajelet először az ASUS Extreme EN7800GTX-én tornázták feljebb, 470 MHz-re. Ezt nem sokkal később követte a Leadtek, egy BIOS-frissítést követően 450 MHz-es magsebesség mellett 1,25 GHz-es memória-órajelet diktálva kártyájának. Az első kártyák valóban jól tuningolhatók, gyári hűtéssel akár 480-490 MHz is könnyedén elérhető.

A tesztmenet

Az új kártyákhoz új tesztprogramok is dukálnak, és minthogy felsőkategóriás, játékra szánt modellekről van szó, megpróbáltunk új, nagy hardverigényű játékokat összegyűjteni. Nem minden program alkalmas erre a feladatra: fontos, hogy a kártyáknak mindig azonos, reprodukálható jeleneteket kelljen számolniuk, továbbá a részletes beállítási lehetőségek is sokat számítanak, és persze az sem utolsó szempont, hogy közkedvelt játéko-

kat használjunk. Mivel a 3DMark05 eredmények a mai napig sok olvasónknak beszédesek az adott tesztrendszert illetően, a tesztben ezt a szintetikus programot is használtuk. A Doom 3, Far Cry, Half-Life 2 és Need for Speed Underground 2 jelenlétét nem kell magyarázni: népszerű, sokak által kedvelt játékokról van szó. Az Unreal Tournament 2004 nem használ látványos pixel shader effekteket, ezért kihagytuk a tesztből. A Chronicles of Riddick grafikai motorja könnyedén felveszi a versenyt a Doom 3-éval, ráadásul aktívan használja az SM 3.0-s shadereket is, így magától értetődő volt a tesztcsomagba kerülése. A Splinter Cell harmadik részével is hasonló a helyzet, itt HDR-t, Soft Shadows-t és számos egyéb látványos effektet kapunk SM 3.0 használatakor, ám ehhez sok erőforrásra van szükség. A játék nem támogatja a 2.0-s shadereket, így az ATI kártyáján a kevésbé látványos 1.1-es beállítások mellett futott a teszt. A F.E.A.R – mivel teljesen új motorra épül – szintén aktívan használja a legújabb shader effekteket. Minden programot két felbontásban, 1024*768, illetve 1600*1200-ban (képjavító eljárásokkal megspékelve) futtattuk, valamint minden esetben a beállítható legnagyobb részletességet használtuk.

Tapasztalatok

Az nVidia és a kártyagyártók gyorsaságának köszönhetően, nem sokkal a bejelentés után, Magyarországon elsőként juthattunk GeForce 7800GTX kártyákhoz (mindjárt kettőhöz is!), hogy megvizsgálhassuk, hogyan állják meg helyüket a valóságban a papíron szépnek tűnő kijelentések. A leggyorsabb videokártyához jó rendszer dukál, ezért a jelenleg fellelhető leggyorsabb asztali CPU-t használtuk: egy AMD Athlon 64 FX-57-et.

A mérések hozták a papírformát: a GeForce 7800GTX a jelenlegi leggyorsabb, játékra szánt videokártya – vagyis valóban eljött az 1600*1200-as felbontás ideje! A kártya felépítésen és a GPU-n nem változtattak túl sokat, a sávszélességek és a nyers erő sem növekedett látványosan, ám az architekturális változtatásoknak és a párhuzamosítás továbbfejlesztésének hála, ahol szükség volt rá, jókora sebességnövekedést értek el. Ez a shader-intenzív játékoknál fog sokat számítani a közeli jövőben. A másik terület, ahol nagyobb előrelépésre volt szükség, a képminőség – amelyet ugyancsak sikerült látványosan javítani. A Transparency Adaptive élsimítás egyszerű és nagyszerű megoldás. A G70-es erejének köszönhetően ezt ötvözhetjük a supersampling eljárással, ami eddig sosem látott, tökéletes képminőséget nyújt.

A DRIVER EREJE

Az nVidia gőzerővel fejleszti legújabb, 80-as szériájú ForceWare meghajtóprogramját, amelyben számos jelentős újítás is megjelenhet. A lista élén áll a duplamagos processzorok teljesítményének kihasználása. Az nVidia mérnökei szerint kétmagos CPU esetén akár 30 százalékos növekedés is elérhető a vertex számolási teljesítményben. Egyes híresztelések szerint ekkor jelenik meg az SLI-t kihasználó, nagyobb mintavételezésű élsimítás is, amelyet az ATI CrossFire esetében már láthattunk.

Azért árnyoldala is akad az új modellnek… A vételár az eddigi legmagasabb, ami sokakat eltántorít a vásárlástól. Egy ilyen kártya megvétele önmagában még nem garantálja a kiváló teljesítményt, drága, megfelelően erős rendszerre is szükségünk van ahhoz, hogy minden extra tulajdonságát kihasználhassunk.

Az nVidia azon lépése, hogy a bejelentés napján bárkinek elérhetővé tette a kész terméket, igazán szimpatikus – az ATI-nak nehéz lesz ehhez igazodnia. A GeForce 6-os szériához képest a G70 csupán egy felpolírozott GPU, ám ez a kis lépés jó irányba történt. A nagyobb felbontású (és kellően gyors) LCD kijelzőkkel együtt olyan 3D gyorsítókra is szükség van, amelyek ezekben a felbontásokban képesek játszható teljesítményt nyújtani, és erre a 7800 GTX valóban képes.

Sokan várták, hogy a GF 7-tel együtt az 512 MB fedélzeti tár is az alapkiépítés része lesz, ám ez nem történt meg. A tesztek alapján erre még nincs is nagy szükség, de ha a későbbiekben mégis lényegessé válna, még mindig kihasználhatjuk az SLI opciót. Aki anno GeForce 6 SLI-be ruházott be, annak sem kell aggódnia: két 6800GT-vel nagyjából elérheti egy 7800GTX szintjét – viszont az új képjavító eljárásokról mindenképpen le kell mondania.

Remélhetőleg az nVidia hamarosan bemutatja a 7800GTX kisebb változatait is, amelyekben találkozhatunk olyan kiváló vételekkel, mint a 6600GT vagy még inkább a 6800GT volt…

Tesztünket termékeikkel az alábbi cégek segítették: AMD, ASUS, ATI, Corsair, Kellytech, nVidia, Samsung.

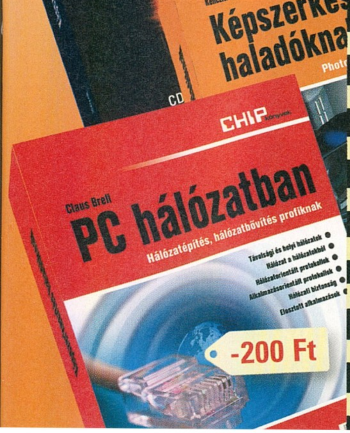
TÍPUS	MSI NX7800GTX-VT2D 256E SLI	MSI NX7800GTX-VT2D 256E	ASUS V9999U Deluxe DT 256MBSLI	ASUS V9999U Deluxe DT 256MB	Sapphire X850XT PE
Bruttó végfelhasználó ár [Ft]	265,300	132,650	319,250	159,625	140,100
MŰSZAKI ADATOK					
Grafikus mag	2x nV47	nV47	2x nV40	nV40	R480
Fedélzeti memória mennyisége [MB], sínszélessége	2x 256 / 256	256 / 256	2x 256 / 256	256 / 256	256 / 256
Grafikus mag órajele [MHz]	430	430	400	400	547
Memória órajele (effektív) [MHz]	1197	1197	1099	1099	1188
Támogatott Shader Model	3.0	3.0	3.0	3.0	2.b
Shaderek (vertex/pixel)	2x 8/ 2x 24	8/24	6/16	6/16	6/16
MÉRÉSI EREDMÉNYEK					
3DMark05 - default futás [pont]	13065	7771	10460	5701	6558
3DMark05 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF [pont]	8610	4693	5741	2999	3604
Doom 3 - 1024x768, HQ [fps]	142	139	139	121	119
Doom 3 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF [fps]	93	53	76	43	40
Far Cry - 1024x768, VHQ [fps]	85	86	81	88	86
Far Cry - 1600x1200, VHQ, 4AA/8AF [fps]	78	57	62	43	56
Half-Life 2 - 1024x768, HQ [fps]	137	140	126	138	141
Half-Life 2 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF [fps]	133	128	121	94	124
NFSU2 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF [fps]	51	40	29	31	40
Riddick - 1024x768, HQ (SM 2.0/SM 3.0) [fps]	111 / 82	114 / 45	124 / 39	99 / 22	93 / -
Riddick - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF (SM 2.0/SM 3.0) [fps]	81 / 28	44 / 15	59 / 15	35 / 8	30 / -
FEAR beta - 1024x768, HQ (Soft shadows off / on) [fps]	112 / 113	87 / 63	83 / 56	64 / 45	62 / 45
FEAR beta - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF (Soft shadows off / on) [fps]	45 / 33	28 / 19	35 / 25	21 / 13	32 / 13
SC: Chaos Theory - 1024x768, HQ (SM 1.1/SM 3.0) [fps]	157 / 144	111 / 82	129 / 97	85 / 56	88 / -
SC: Chaos Theory - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF (SM 1.1/SM 3.0) [fps]	79 / 69	41 / 36	52 / 41	30 / 23	32 / -

Ez a lapszám kiadványonként

5 kiadvány vásárlása esetén már 1000 Ft a megtakarítás!

-tal

többet ér Neked az ITmédiaBOLT hálózat üzleteiben!



CP0508

200 Ft kedvezmény

MINDEN ITmédiaBOLT-ban vásárolt termékre!

Vágd ki a kupont, és hozd magaddal az ITmédiaBOLT-ba!

Az üzletek címei a túloldalon találhatók. A kupon készpénzre nem váltható! A kedvezmény előfizetés esetén nem vehető igénybe! Az akció 2005. szeptember 1-ig tart.

ITmédiaBOLT

Kivetettük hálónkat a Bluefish üzletekben!

ITmédiaBOLT
1067 Budapest, Teréz Krt. 47. (Nyugati pályaudvarnál)
Telefon: (1) 814-1109
Fax: (1) 888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-20, szombat-vasárnap: 9-15

ITmédiaBOLT
1123 Budapest, Nagyenyed u. 6. (Déli pályaudvarnál)
Telefon/Fax: (1) 214-4587, 225-3083
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-19, szombat-vasárnap: 9-15

ITmédiaBOLT
1191 Budapest, Báthory u.1.
Telefon/Fax: (1) 357-6258, 357-6259
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-19, szombat-vasárnap: 9-15

ITmédiaBOLT
1106 Budapest, Fehér út 1. (volt BKV ház)
Telefon/Fax: (1) 431-8402, 431-8403
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-19, szombat: 10-16, vasárnap: 10-15

ITmédiaBOLT könyv és szakkönyv
1132 Budapest, Visegrádi u. 11.
Telefon: (1) 339-8617, Tel./Fax: (1) 350-7144
E-mail: k.kurrencia@chello.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18

ITmédiaBOLT
3530 Miskolc, Soltész N. K. u. 30.
Tel./Fax: (46) 347-616
E-mail: miskolc@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18, szombat: 9-13

ITmédiaBOLT
9021 Győr, Bajcsy Zsilinszky u. 24.
Tel./Fax: (96) 550-338, (96) 550-339
E-mail: gyor@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18, szombat: 9-13

ITmédiaBOLT
6722 Szeged, Tisza Lajos Krt. 65.
Telefon: (62) 541-012
Telefon/Fax: (62) 541-013
E-mail: szeged@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18, szombat: 9-15

ITmédiaBOLT
7621 Pécs, Rákóczi u. 60.
(Millennium Üzletház)
Telefon: (72) 515-665
Fax: (72) 515-664
E-mail: pecs@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-18, szombat: 10-13

CP Computer PANORÁMA · CHIP · PC GURU · IT-BUSINESS

aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés

Név:

Cím:

E-mail:

Telefon:

Dátum:

Aláírás:

Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, hogy ajánlatainkkal megkeressünk, kérjük, itt jelezd:

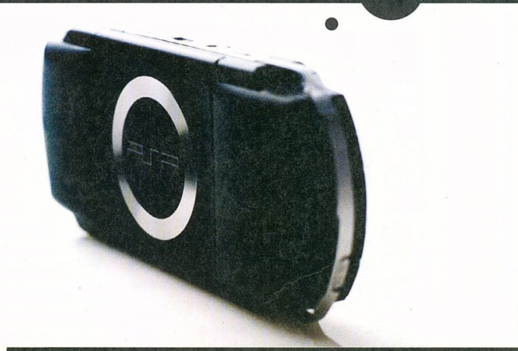
06 (1) 888-3421, 22

06 (1) 888-3499

www.itmediabolt.hu

terjesztes@vogelburda.hu

SONY PSP



Az európai játékosok nagy része továbbra is csak irigykedve tekinthet tengerentúli társaira, mivel ők már könnyedén hozzájuthatnak hőn áhított PSP-jükhöz. Az öreg kontinensen viszont őszig kell várni, hogy végre hivatalosan is elérhető legyen a Sony sikerterméke. Mi az E3-as túránk alatt előrelátó módon bespájzoltunk egy kazalnyi játékot a kis drágaságunkhoz, melyek közül ezúttal is hármat mutatunk be nektek.

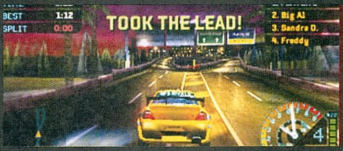
írta · Grath

Tökéletes kiegészítő a PC mellé

Untold Legends: Brotherhood of the Blade

A számtalan és sportjáték mellett az Untold Legends még úgy is egy üdítő kivétel, ha máskülönben a játék nem egy forradalmi alkotás. Lényegében a Diablo átültetéséről van szó: adott négy, többé-kevésbé eltérő harcmodort kívánó karakter, egy standard fantasyvilág és kismillió labirintus, nagymillió agresszív „bentlakóval". Innentől kezdve nem kell sokat töprengeni: mindig becélozzuk a küldetésadók által megemlített barlangot, ahol addig szeleteljük a szörnyeket, amíg el nem érünk a főellenfélhez, majd felszecskázzuk azt. A procedúra során jó eséllyel szintet lépünk, amitől új varázslatokat és speciális támadásokat kapunk, illetve fejlesztjük alaptulajdonságainkat. Mindenközben mindenkiből fegyverek és páncélok potyognak, mi meg reménykedhetünk, hogy valami jobb essen, mint ami éppen nálunk van. Nem egy agytorna, de 20-30 óráig kényelmes szórakozást nyújt.

Index:



Need for Speed Underground: Rivals

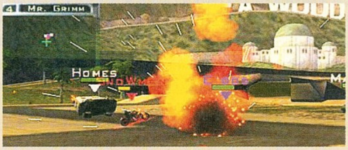
Az EA nemcsak sportjátékait, hanem a jelenleg legnépszerűbb franchise-át is átírta a Sony új gépére. Az NFSU-formula itt is működik: éjszakai versenyeken nyerünk pénzt, amellyel aztán autóinkat csinosíthatjuk, tuningolhatjuk. Vannak itt egyszerű körversenyek, az óra ellen zajló viadalok, gyorsasági futamok, vagy éppen a farolótudományunkat tesztelő megmérettetések – a változatosságra tehát nem lehet panasz. Szerencsére az autók vizuális tuningolását is szinte egy az egyben emelték át a konzolos nagytestvérből, álomverdánkat millióképpen, formálhatjuk. A programmal lényegében csak három gondunk akadt, amelyek közül kettő nem túl komoly. Így csak ketten lehet WiFi-n keresztül játszani, és az autók mozgása is inkább hasonlít egy matchboxéra, mint egy versenygépére. A Rivals legnagyobb hibája, hogy rettentően kevés pálya van így hamar megunható.

Index:

Twisted Metal Head On

A Sony egy régóta halottnak hitt sorozatot támasztott fel a PSP indulására. A Twisted Metal lényegében mindig is egy FPS-re hasonlított, ahol nem tengerészgyalogosok vagy éppen terroristák küzdenek egymással, hanem autók. Ez a Head On-ra is igaz, a cél minden esetben az, hogy rakéták, napalmeső, gépfegyver és még ki tudja milyen pusztító eszközök felhasználásával megtisztítsuk a pályát minden ellenfelünktől. Az irányítást ugyan szokni kell, de ha belejövünk, akkor elképesztő mozdulatokat adhatunk elő. Az egyjátékos módot ugyan négy óra alatt ki lehet végezni (igaz, a legutolsó ellenfél olyan szemét, hogy csak ott két órát próbálkoztunk – a jutalmul kapott videó miatt viszont megérte), ám a játék újrajátszhatósága az egekben van. Küzdhetünk gépi ellenfelek ellen, és természetesen Wi-Fi-s multira is van lehetőségünk.

Index:



5 GPS TIPP

Égi jelek

írta · Csongor

Napjainkban már semmi akadálya nincs annak, hogy a PC mellé beszerezzünk egy GPS eszközt, és azzal tájékozódjunk a hazai utakon, vagy épp a horvát tengerparton. Ha felkeltette az érdeklődésed a GPS, de még hezitálsz, hogy milyen eszközzel lépj be az ultramodern kincskeresős, kémkedős, wardrivingelős társadalomba, akkor ajánljuk számodra az alábbi 5 pontot: összefoglaltuk, hogy jelenleg milyen eszközökkel határozható meg a pozíciód, valamint kitérünk arra is, hogy ezek milyen térképszoftvereket rejtenek.

Űrtechnológia, pozíciók, követés, milliméterpontos helymeghatározás – ezektől garantáltan elájulnak a laikusok. Kétségtelen, hogy a műholdas helymeghatározás a hadseregnél kezdte a pályafutását, azonban az elmúlt néhány évben gyors ütemben hódította meg a tömegpiacot is. A 2000-es év számított az igazi áttörésnek, amikor az amerikai kormányzat feloldotta a civilszféra számára addig sugárzott torzítást, így a helymeghatározás pontossága tízről egy méterre csökkent. Korábban ezt a precizitást csak katonai eszközökkel lehetett elérni. Felmerül a kérdés, hogy az éles bevetésre készített rendszerek most mire lehetnek képesek... Aki használt már GPS-t, tudja, hogy a jelek vétele finoman fogalmazva nem mindig zavartalan, és a bejelentkezés (kellő számú jel fogása) is meglehetősen lassú, akár percekig is eltarthat. Vélhetőleg a katonai vevők érzékenysége nagyságrendekkel múlja felül az általunk is használhatókét, valamint a földi pontosítás is bejöhet a képbe. Ettől eltekintve azonban olvashattunk már olyan bejelentéseket, hogy az amerikai gyalogos katonai egységek is iPAQ alapú PDA rendszerekkel operálnak. (Bár azért azt nehéz elképzelni, hogy Falludzsa ostromakor meg kell várni, amíg újrabootol a Windows Mobile...)

Az alábbiakban sorra vesszük, hogy milyen GPS termékek számítanak jelenleg a legnépszerűbbnek, a PDA-alapú megoldásoktól a mobilos navigáción keresztül a különleges egységek világáig. A bevetések helyszíne arról tájékoztat, hogy az adott kategórián belül milyen térképek érhetők el. Vigyázat! Ahol több hardver is szerepel a térképeket összevonva jeleztük. Ilyenkor a pontos részleteket a leírás tartalmazza. Vásárlás előtt mindig érdeklődjétek meg, hogy az adott modellre milyen térképek érhetők el, ezek menynyire részletesek, valamint azt is, hogy az ár milyen előre telepített, vagy CD-n, memóriakártyán mellékelt térképeket foglal magába.

1. technika: Kapd fel a mobilod!

Eszközök: mobil és GPS-vevő

Bevetések helyszíne: Magyarország

A közelmúltban robbant be a hazai piacra a Wayfinder navigációs program, amit Symbian 60-as, Nokia Kommunikátor és Sony Ericsson P800/900-as készülékedre telepíthetsz fel. A módszer előnye, hogy nincs szükséged semmilyen egyéb eszközre, csak a mobilodra és egy bluetooth-os GPS-vevőre, amit a Wayfinder indulócsomag is tartalmaz. Külön is beszerezhető (létezik a Wayfindernek is lite változata), de nem érdemes bajlódni vele, mert az a tucatnyi termék, ami itthon is kapható, pontosan ugyanazt tudja, amit a csomagban található modell.

A Wayfinder állandó online módban működik: a program számos információt még az előre telepített térképek esetén is a GPRS kapcsolaton keresztül tölt le. A módszer előnye, hogy a szerveren tárolt térképadatokat a gyártó folyamatosan frissítheti (high-tech!), hátránya, hogy a csomagkapcsolt adatátvitelért a mobilszolgáltató a hónap végén küldi a számlát...

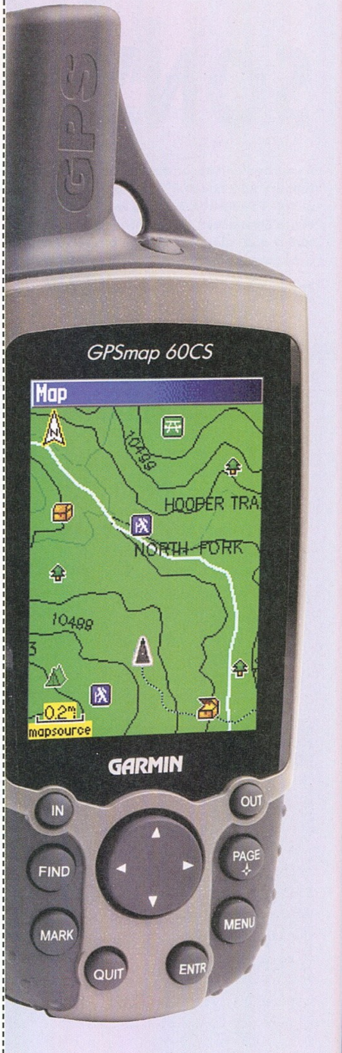
A Wayfinder ennek ellenére meglepően gyors, megfelelően részletes hazai térképekkel rendelkezik, azonban az átláthatóságot erősen rontja a kis méretű mobilkijelző és sokakat zavarhat a havi forgalmi díj fizetése is. Közben azért jegyezzük fel, hogy mi mindenre képes már egy okostelefon: ébresztőóra, számológép, zenelejátszó, pendrive, digitális kamera, navigációs eszköz (virtuális barátnő – www.v-girl.com – na jó, ezt az alkalmazást inkább kerüljük el...).

2. technika: Wardriver születik

Eszközök: PDA és GPS vevő

Bevetések helyszíne: Magyarország, Nyugat-Európa, USA, Kanada (szoftverfüggő)

Árban a legjobban talán akkor jöhetsz ki, ha PDA-alapú navigációt választasz. Ennek az oka, hogy néhány Pocket PC modellre ingyenesen, ajándékként telepítik a legnépszerűbb hazai térképszoftvert, az Aeromapet (illetve annak butított változatát, amely nem képes például útvonaltervezésre). Mindenképp érdemes a július közepén megjelent, számos újdonsággal kiegészített v2.6-os verzióját beszerezni! A hazai fejlesztésű Aeromap előnye, hogy rendkívül gyors, kényelmesen kezelhető és látványos a megjelenítése. Utca-szintű navigációra Magyarországon alkalmas, illetve éppen a közelmúltban készült el hozzá egy kezdeti stádiumban lévő Horvátország és Szlovénia térkép. Ezek ugyan navigációra hivatalosan még nem ajánlottak, azonban a főbb utakat, autópályákat és néhány részletesebben is kidolgozott területet már tartalmaznak.



A Pocket PC világ másik oldalán a Destinator szoftver található. Nagyjából hasonló képességekkel és hazai térképrészletességgel bír mint az Aeromap, azonban a Navteq jóvoltából a Destinatorhoz létezik Nyugat-Európa, USA, illetve Kanada térkép is (ezeket szükség esetén külön vásárolhatjuk meg, a szoftver a magyar térképet foglalja magában).

A PDA alapú navigációhoz ugyancsak elengedhetetlen a GPS-vevő beszerzése, a fent említett tucatnyi bluetooth-os modell mellett igen népszerűek a CF-kártyás megoldások is. Előbbiek 40, utóbbiak 30 ezer forint körül vásárolhatók meg. GPS-vevő birtokában pedig már nem csak a térképszoftveren határozhatjuk meg a helyünket, hanem pozíciókat is rendelhetünk a hotspotokhoz, így profi wardriverré válhatunk.

3. technika: Egységben az erő

Eszközök: PDA/GPA kombók

Bevetések helyszíne: Magyarország és Nyugat-Európa

A PDA/GPS kombók azoknak készültek, akik nem akarnak külön bajlódni a GPS-vevővel, vagy a térképek beszerzésével. Az ilyen jellegű termékek jelenlegi sztárja az iQue M5, amely egy Windows Mobile SE-t futtató Garmin termék. Érdekessége, hogy az elődjén (iQue 3600) még Palm OS futott, de az új modellt a GPS-eszközök terén jelentős dominanciával rendelkező gyártó már a Microsoft operációs rendszerével látta el (nem nehéz kitalálni mi történhetett a háttérben...). Az M5 lelke egy 416 MHz-es Intel Xcale processzor, 64 MB RAM-mal és 64 MB ROM-mal rendelkezik, valamint egy 15 megabájtos biztonsági tárolóval, amiről az akkumulátor teljes lemerülése után sem vesznek el az adatok. Az iQue különlegessége, hogy az operációs rendszer egyes elemei minden terméknél olajozottabban kapcsolódnak a GPS funkciókkal. Így például ha rögzítesz egy találkozót a naptárban, annak helyét az iQue megmutatja a térképen, illetve el is navigál a pontos címhez. A térképszoftver a GPS-vevő kihajtásakor automatikusan elindul. Wi-Fi kapcsolatra az M5 nem képes, azonban Bluetooth-on keresztül szinkronizálható PC-vel és mobiltelefonnal, valamit elérhetünk vele vezeték nélküli kapcsolatot támogató nyomtatókat. 210 ezer forintos ára magában foglalja a MapSource City Select Europe CD-t, amelyről a memóriájába, vagy épp tetszőleges memóriakártyára Európa számos országának részletes térképei tölthetők.

A Garmin mellett a tajvani Mio és az Acer gyárt még PDA/GPS kombókat. Előbbi – kifejezetten az egyszerű navigációhoz tervezve – a közelmúltban jelentetett meg két teljesen új modellt, ezek azonban inkább tekinthetők különleges GPS-hardvernek, mint PDA/GPS kombónak. A Mio 268 SD-kártyáról, a 269-es változat pedig a beépített mini-winchesteréről olvassa be a térképeket. A Mio termékekhez mellékelt Európa-térképet a TeleAtlas készíti. (A Navteq és a Tele Atlas számít a két legnagyobb európai térképszállítónak.) Egyelőre Magyarországon még csak az iQue M5 vásárolható meg.

4. technika: Sportos nyomulás

Eszközök: Garmin GPSMAP 60C

Bevetés helyszíne: Magyarország, Nyugat-Európa

Érdekes egzotikumnak számítanak – mármint a PDA-k felől nézve – a különleges GPS célhardverek. Ezek egyik jeles képviselője a GPSMAP 60C, amely a kategória minden előnyét magán hordozza: egyrészt (két ceruzaelemmel) közel 30 óráig használhatod, másrészt beépítve tartalmazza a GPS-vevőt is. Valamivel testesebb, mit egy mobil, viszont masszív, robusztus felépítésének köszönhetően meglehetősen ellenálló is. Nyugodtan bedobhatod a hátizsákba túrák alkalmával, illetve esőben is használható – teljesen vízálló, sőt fél méterig akár a víz alatt is működőképes. A 256 színű, erős fényben is jól olvasható TFT-kijelzője valamivel nagyobb, mint egy okostelefoné, de nincs akkora, mint egy PDA-é (38x56 mm). Néhány funkciógombbal és egy D-pad jellegű navigációs gombbal irányítható. Utóbbi megoldással csak négy irányba lépegethetünk, a menü mélységeit két különálló gombbal érhetjük el. A 60C-n saját operációs rendszer fut, melyhez egyszerű, könnyen átlátható, kezelhető menürendszer társul. Az összhatás leginkább olyan, mintha egy Nokia Series 60-as készüléket menedzselnénk. A GPS funkciók mellett a gyártó számos egyéb érdekességet is beépített az eszközbe: a főmenüből érhetjük el a naptárat, a stoppert, az ébresztőórát, a számológépet, a nap és a holdállás jelzőt, valamint néhány kül- és beltéri játékot is (senki ne gondoljon PSP-szintű programokra, a mobil-GPS mindössze néhány ötletes, de igen szegényes grafikával megáldott játékot tartalmaz).

A 60C tökéletes társad lehet, ha érdeklődsz korunk egyik modern játéka, a geocaching iránt. A kirándulós-kincsvadászós bevetésekre vonatkozó bejegyzéseket a GPS külön menüpontban tartalmazza. Az biztos, hogy a 60C „terepmunkához" sokkal jobban passzol, mint egy sérülékeny PDA. Szóval bátran ajánljuk, de csak azoknak, akik komolyan gondolják... (155 ezresért nem is lehet másképp.)

5. technika: Az utak császára

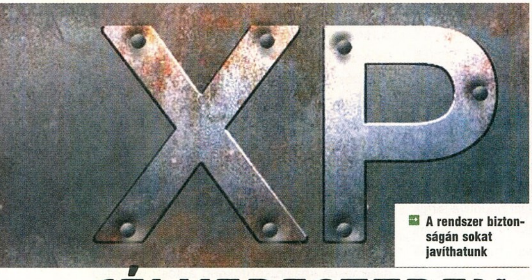
Eszközök: Garmin Streetpilot 320c

Bevetés helyszíne: Magyarország és Nyugat-Európa

Ha eddig egyetlen eszköz sem nyerte el a tetszésedet, még nincs veszve semmi, mert a végére hagytuk az utóbbi időszak egyik favoritját, a szintén a Garmin kínálatában fellelhető Streetpilot 320c-t. Ez az eszköz egyszerűsíti le a leginkább a GPS témakört. Ne vegyük ezt rossz-néven: sallangoktól mentes, egyszerűen, kényelmesen kezelhető (főként) autós megoldásról van szó. A Streetpilot a 3,5 hüvelykes képernyőjére klikkelve vezérelhető. A grafikus felülete ízléses, az ikonjai nagyok, ezek által – annak ellenére, hogy csak virtuális billentyűzete van – zökkenőmentesen érhető el bármilyen menüpontja, gépelhető be tetszőleges cím. A mellékelt tapadókoronggal rögzíthető a szélvédő üvegére, a működéséhez szükséges energiát pedig a szivargyújtón keresztül veszi fel. Beépített akkumulátorral is ellátták, így (ha nem is túl sok ideig), de az autótól eltávolodva is navigálhatunk vele.

A külsején egy USB csatlakozót, a bekapcsoló gombot, külső antennacsatlakozót (természetesen a Streetpilot is beépített GPS-vevővel rendelkezik), hangerőszabályzót és egy SD-kártya foglalatot találhatunk. Két beépített hangszóróval látták el, ezeknek köszönhetően a Streetpilot a leghangosabb a listában szereplő, navigációra alkalmas eszközök közül. Veri a mobilokat és a PDA-kat is, ami igen jól jön, ha mondjuk a pirosnál Béla megáll mellettünk a dzsippel, üvölt benne a „szájbergyerek", de mi mégis szeretnénk hallani, hogy „300 méter múlva fordulj jobbra". Extraként cserélhető előlapjai vannak, illetve említésre méltó, hogy az előre telepített térképállományát a számítógépre csatlakoztatva lehet lecserélni, bővíteni.

A 175 ezer forintért beszerezhető Streetpilot trendi eszköz, ha nincs szükséged PDA funkciókra (még a 60C-ben is rengeteg extra funkció van, az st viszont csak navigálásra használható), tökéletes választás lehet. CD-n mellékelik hozzá a CitySelect térképeket.



A rendszer biztonságán sokat javíthatunk

CÉLKERESZTBEN

Rendszer(újra)telepítési trükkök 2.rész

írta · Gandalf

Az internet veszélyeire nem lehet elég sűrűn felhívni a figyelmet. Ha nem tartjuk be az elemi elővigyázatosság szabályait, hamar áldozatául eshetünk a folyamatosan érkező támadásoknak. Ne higgyétek, hogy a baj csak másokkal eshet meg – de az sem törvényszerű, hogy kivédhetetlenül áldozattá váljatok.

Az ember gyanútlanul hazamegy, bekapcsolja számítógépét, s ha azon szerencsés kiválasztottak közé tartozik, akik szélessávú internet-elérésre fizetnek elő, a PC indulás után automatikusan (vagy két kattintás után) fel is csatlakozik a hálózatok hálózatára – és ezután menetrendszerűen jönnek is a gondok.

A vírustámadásokról vélhetően nem kell sokat beszélnünk. Az első PC-s vírusjárvány (a Pakistani Brain néven ismertté vált bootvírus 1986-ban járta körbe először a világot) huszadik évfordulóját jövőre tartjuk, de csak az utóbbi pár évben vált teljes mértékben elfogadottá, hogy vírusvédelem nélkül nem élet az élet. A probléma az, hogy önmagában ma már a leghatékonyabb antivírus program sem elég. Boldog békeidőknek számít már az a korszak, amikor a vírusok jelentették az igazi fenyegetést! Mielőtt belekezdenénk a javasolt ellenintézkedések taglalásába, érdemes végigvenni a témával kapcsolatos főbb fogalmakat és azok jelentését.

Vírus: Azokat a számítógépes programokat nevezzük vírusnak, amelyek saját kódjukat más programokhoz (ez lehet az operációs rendszer boot programja, tetszőleges program- vagy adatállomány) fűzik, hogy vezérlést szerezzenek a gépen, és gondoskodnak saját programkódjuk helyi vagy hálózati szaporításáról, természetesen a felhasználó tudta és engedélye nélkül. A számítógépvírusok a biológiai vírusok egyfajta modelljeinek tekinthetők (azokkal egyéb kapcsolatuk nincs): önmagukban nem életképesek, és szaporodásukhoz, működésükhöz adott hardver- és szoftverkörnyezet szükséges. A vírusok kódját általában négy szegmensre bonthatjuk: feltételvizsgáló, szaporító, rejtőzködő és büntető rutinok; de sok esetben csak az első kettő létezik.

Makróvírus: A vírusok speciális alfaja; programkódját nem bináris kódot tartalmazó programfájlokban, hanem dokumentumokban rejti el. A makróvírusok programkódját az adott dokumentumhoz tartozó alkalmazás makrónyelvén készítették és vagy olvasható formában, vagy kódolva található a fertőzött dokumentumokban vagy sablonfájlokban. A hagyományos vírusokkal szemben a makróvírusok nem közvetlenül futtatható programkódot tartalmaznak, hanem különböző automatizmusokat felhasználva a vezérlés megszerzéséhez, a víruskódot a megfelelő programértelmezővel hajtatják végre.

Féreg (worm): A vírusokkal rokon digitális kártevőtípus. A vírusoktól elsősorban abban tér el, hogy a féregprogram központi kódja egyetlen önálló fájlban található, és nem épül bele más meglévő rendszer- és felhasználói programokra. A vezérléshez jutásról a vírusokhoz hasonlóan gondoskodik. A két kártevőtípus korábban élesen elválasztható volt, de a script-kártevők és a levelező- és internetes programférgek között egyre több vírusszerű viselkedésűt is találunk és egyre több vírust szerelnek fel féregtechnikákkal.

Trójai: Olyan rosszindulatú program, amely azt hiteti el magáról, hogy számunkra hasznos program, de ha elindítják, akkor – gyakran, de nem kötelezően – pusztító, romboló hatása is van. A vírusokkal ellentétben a trójai programok nem tartalmaznak szaporító rutinokat. A besorolást bonyolítja, hogy egyes vírusok trójai funkciókkal is ellátják a megfertőzött programokat.

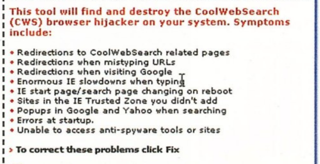
Dropper: Olyan rosszindulatú program, amely más malware programot (általában vírust vagy programférget) tartalmaz kódolva, s ha vezérléshez jut, azt kikódolja és vezérléshez juttatva elindítja a fertőzést. A dropperek a visszafertőződések gócpontjai; saját maguk nem szaporodnak.

Spam: A nem kívánt, kéretlen levelek elnevezése. Tartalma, stílusa, céljai szerint számos típusa létezik. A spamáradat ellen szerveroldali vagy kliensoldali spamszűrővel védekezhetünk. Kliensoldalon léteznek eleve spamszűrővel rendelkező levelező programok (például a Mozilla Thunderbird), másokhoz beépülő (plugin) programként telepíthetünk levélszemét-szűrőt.

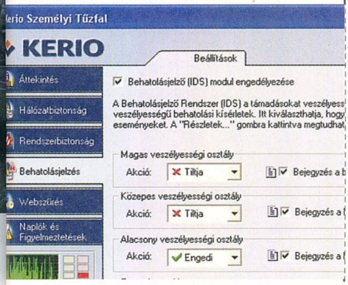
Dialer: Olyan, rendszerint weboldalakról letöltődő programok, amelyek modemes kapcsolat esetén a háttérben, rejtve dolgozva rövid időre megszakítják az internet-kapcsolatot, majd újat hoznak létre külföldi, műholdas vagy más emelt-díjas internet-szolgáltatóhoz kapcsolódva a modemmel, óriási telefonszámlát generálva. Minden olyan rendszer érintett, amelyhez külső vagy belső analóg, ISDN vagy GSM modem kapcsolódik, élő vonallal.

Kémprogram (spyware): Azokat a programokat takarja az elnevezés, amelyek a felhasználó tudta és engedélye nélkül adatokat gyűjtenek és küldenek a számítógépről. Ezek az adatok igen sokfélék lehetnek: felhasználói azonosítók és jelszavak, bankszámlaszámok és pin-kódok, IP címek és hálózati beállítások, a telepített és használt programok, a meglátogatott webhelyek listája, email-címek, billentyűleütések és egyéb felhasználói tevékenységek naplói, adatai stb.

Adware: Reklámprogramok és más programokba trójaiként beépített reklámmodulok, amelyek kéretlen reklámokat töltenek le a netről és jelenítenek meg a webböngésző fő vagy felbukkanó, esetleg háttérben megnyíló ablakaiban, esetleg nem kívánt oldalakra irányítják át a böngészőt. Speciális altípusukat, amely a böngésző (általában az Internet Explorer) kezdőoldalát írja át, hijackernek nevezzük.



Phishing: Adathalász levelek, tartalmak. Olyan weboldalakra irányítják a gyanútlan felhasználót, ahol banki vagy egyéb adatait próbálják hivatalosnak és hitelesnek látszó felületeken kicsalni.



Pharming nevű alfaja ezt a Windows hosts fájljának átírásával éri el.

Hoax: A különböző típusú átverés-levelek gyűjtőneve: álhírek, rémhírek, fenyegetések stb. Közös jellemzőjük, hogy fenyegetéssel és/vagy jutalom ígérgetésével arra buzdítják a címzetteket, hogy a levelet küldjék tovább minél több címre.

Fő veszélyforrások

Még ma is előfordulnak régimódi, floppylemezeken behurcolt vírusok, ám az ilyen fertőzések száma elhanyagolható. Részint azért, mert már szinte senki nem használ floppyt, részint mert a legelső vírusvédelmi intézkedés mindenütt a floppyk ismétlődő ellenőrzése. A hajlékonylemezeken megbújó bootvírusok hamar lebuknának, így a víruskészítők ígéretesebb és könnyebb célpontokat keresnek. A floppys programcserét már kiszorította a CD/DVD lemezek, illetve az USB csatlakozós háttértárak (PenDrive, külső merevlemez, memóriakártya-olvasó) használata, valamint a levelezés és a letöltés a helyi hálózatokról vagy az internet webhelyeiről és ftp szervereiről.

A fentiek ellenére nem árt – legalábbis ott, ahol még van floppy a számítógépben – úgy beállítani a CMOS Setupban a boot sorrendet, hogy a gép ne indulhasson a véletlenül benne felejtett lemezről. Ezzel el is érkeztünk a következő veszélyforráshoz. A cserélhető és/vagy külső adattárolók, adathordozók könnyen lehetnek forrásai a fertőzéseknek. Kényelmes dolog, ha a CD/DVD olvasóba helyezett lemezről a gép azonnal megkezdi a lejátszást, vagy elindítja a rajta levő (általában lejátszó vagy keret-) programot, de ez egyúttal veszélyt is rejt magában, mivel megbízható vírusvédelem hiányában esélyünk sincs az esetleges fertőzés időben való megfékezésére.

Napjainkban a vezetékes vagy vezeték nélküli adatkapcsolatokon keresztül érkezik a rosszindulatú programok túlnyomó többsége. Vannak közvetlen támadó vírusok, férgek (mint az MS Blaster vagy a Sasser), amelyek közvetlenül támadják a Windowst futtató számítógépeket, és direkt támadásokkal csempészik be, s juttatják vezérléshez a vírus- vagy féregkódot. Mások email-levelezésben a levelekhez csatolt mellékletekben érkeznek, s egy további fajta a csevegő- és üzenetküldő programokat veszi ehhez igénybe. A fentiek miatt mindenképp ajánlott olyan, háttérben állandóan futó vírusellenőrzés felállítása, amely ezeket a csatornákat is lefedi.

Átverések

A vírusok és az egyéb rokon természetű kártevők mellett néhány éve megindult a levélszemét áradata. Ez a látszólag ártalmatlan jelenség azonban nem csupán a vállalatoknak, de a magánfelhasználóknak is igen sok pénzébe kerül(het). Feleslegesen foglalja a sávszélességet, felhizlalja email-fiókjainkat, megnöveli a szétválogatás és kiszemetelés idejét – hacsak nem használunk alkalmas spamszűrőt. A szemétlevelek között a régóta ismert átverés-levelek mellett egyre gyakrabban találunk nigériai típusú csalásokat. Ezek általános jellemzője, hogy nagy összegeket ígérnek csekély – pár száz vagy pár ezer dolláros – befektetés, segítség ellenében. Aki beugrik, csak veszíthet. Egy másik, ezzel rokon átveréstípus a „lottó-levél", amely azt közli, hogy olyan sorsoláson vettünk részt és nyertünk, amelyről nem is tudtuk, hogy részt vettünk. Aki beugrik, felveheti a kapcsolatot a levélben megadott kapcsolattartóval, és rövid levelezés után kiderül, hogy számlát kell nyitnia egy kisebb összeggel egy megadott bankban, hogy oda utalhassák nyereményét. A végeredmény: a befektetett pénz a csalóké lesz.

Spyware

A legfrissebb kártevőtípus a reklám- és kémprogramoké. Ezek négy jellemző módon lopózhatnak be gépeinkbe. A klasszikus módszer: vírus, trójai- vagy féregprogram részeként, egy dropperrel. A kártevők egy növekvő része – mivel a víruskészítők e programok beépítésével pénzhez juthatnak, nem is kevéshez – ilyen módszerrel érkezik. A második módszer, hogy levélmellékletben, csatolt fájlként érkeznek, s trójai funkciójuk a reklám vagy a kémkedés. A harmadik metódus a csevegő- és azonnali üzenetküldő programokon keresztüli becsempészés. Nem árt tehát olyan vírusellenőr programot választani, amely ezeket is felügyeli és a kémprogramokat is képes felismerni!

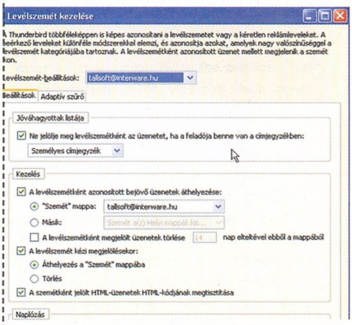
A leggyakrabban alkalmazott módszer azonban az, hogy weboldalakon olyan linkeket helyeznek el, amelyek különféle lejátszó, megjelenítő vagy egyéb segédprogramokat ígérnek, s letöltéskor azonnal települnek is – hacsak a vírusellenőr vagy kémprogram-figyelő meg nem fogja.

Nem valószínű, hogy otthoni, elsősorban játékra, szórakozásra, olykor munkára is használt számítógépeinkről államtitkokat gyűjtenének be a spyware-ek, ellenben jó esélyünk van arra, hogy a betelepedő kémprogramok további kártevőknek is kaput nyitnak, és emellett előbb-utóbb úgy leterhelik a rendszert az erőforrások (memória, processzoridő) lefoglalásával, hogy számítógépünk szinte használhatatlanná válik.

A védekezés esélyei

Az első és legfontosabb teendő, hogy beszerezzük és telepítjük Windowsunk legfrissebb szerviz- és biztonsági javítócsomagjait. Az XP SP2 a javításokkal együtt alapállapotban bekapcsolja a Windows saját tűzfalát (ICF), s ezzel nagyságrendekkel javul a védelem.

A szélessávú internetkapcsolatot adó routeren beállított tűzfal, amellett hogy nem terheli gépünk erőforrásait, nem csupán a direkt hackertámadások nagy részétől védhet meg, de arra is lehetőséget ad(hat), hogy otthoni számítógépünkről bejelentkezzünk a munkahelyi rendszerekbe. Ha további védelem kellene, személyi tűzfal beállítására is szükség lehet.



Thunderbird spam szűrőjének beállításai

A rosszindulatú szöveges tartalmak ellen spamszűrőt érdemes beszerezni. E sorok írója kényelmi okokból a Thunderbird tanulni is képes szemétlevél-szűrésének áldásait élvezi. A szűrés a spam mellett a hoax, a nigériai, a lottó és a phishing típusú leveleket is a szemetesbe juttatja anélkül, hogy azokba akár egyetlen pillantást is kellene vetni.

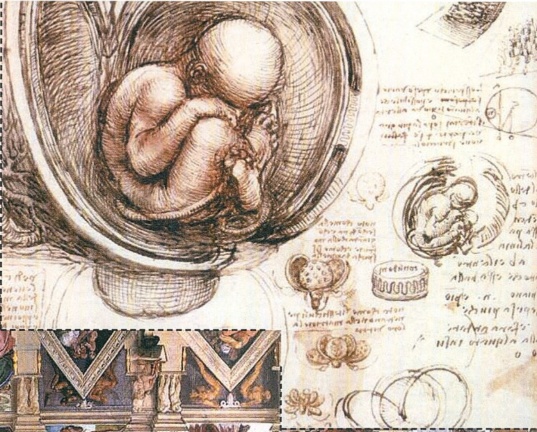
A további védelmet pedig az jelenti, hogy nem egyszerű víruskeresőt telepítünk, hanem a komplett védelmet kínáló Internet Security csomagok valamelyikét – vagy a víruskereső mellett nem hanyagoljuk el a tűzfal és a kémprogramszűrő telepítését és beállítását sem.

Végül ne feledkezzünk meg arról, hogy egy alkalmas biztonsági másolat rengeteg adatvesztéstől megkímélhet és meggyorsíthatja megsérült rendszerünk helyreállítását!

H.A.G.

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

írta · Joshua



írta · Joshua

Titkos anatómiai utalások?

Reneszánsz elme

A Sixtusi kápolna rejtélye

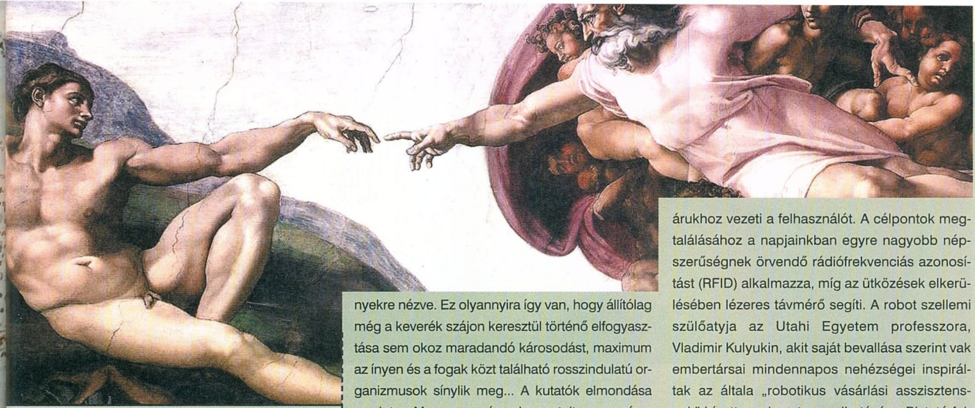
A szív és az ész együtt csodákra képes – a régi bölcsesség igazát talán semmi sem példázza oly jól, mint a reneszánsz nagy mestereinek alkotásai. Örökségük fél évezred múltán is eleven: Bellini szentképei, Raffaello portréi, Leonardo „ördögi" gépezetei, vagy Michelangelo Sixtusi Kápolnája még ma is ugyanazt az őszinte csodálatot váltja ki a szépre s jóra fogékony elmékből, mint hajdanán. Sőt, a reneszánsz művészet iránti lelkesedés tüze talán minden eddiginél magasabbra is lángolhat, ha igazolódik két brazil doktor feltételezése, és kiderül, hogy Michelangelo Sixtusi Kápolnájának freskói nemcsak művészi értékkel bírnak, hanem egyben a kor anatómai ismereteinek lenyomatai is. Márpedig pontosan ez látszik megtörténni: az említett kutatók (nem mellesleg amatőr művészettörténészek) teóriája szerint a mester a kápolna mennyezetének 38 freskója közül legalább 34-en titkos anatómiai utalásokat hagyott hátra. Ezek közül a talán leginkább szembetűnő a Genezis freskósorozat Ádám teremtése című részlete, ahol a kutatók szerint az alakok jobb oldali csoportja együttesen az emberi agy keresztmetszetét formázza. Hasonlóképp, a Földek és vizek szétválasztása jelenetben a figyelmes szemlélődő egy vesét fedezhet fel – és a sor még hosszan folytatható.

Ha mindezt a Gilson Barreto és Marcelo de Oliveira felfedezése nyomán meginduló hivatalos vatikáni vizsgálat is megerősíti, Michelangelo is csatlakozik a reneszánsz polihisztorok azon csoportjához, akik művészi tevékenységükön túl maradandó tudományos eredményeket is hátrahagytak. Emlékezetes, hogy Lenonardo da Vinci még a törvény tilalmával sem habozott szembeszállni, hogy az emberiség anatómiai ismereteit gazdagíthassa. Felfedezéseit azonban – Michelangelóhoz hasonlatosan – ő sem tárta a kor erre még kevéssé érett nyilvánossága elé, hanem jegyzetfüzetében őrizgette, egészen haláláig. Öröksége több évszázadra feledésbe merült – így aztán elképzelhetjük a modern orvostudomány képviselőinek megdöbbenését, amikor a hihetetlen orvosi éleslátásról tanúbizonyságot tevő vázlatokra újra felfigyeltek...

Szmogot!

Túl tiszta a levegő?!!

A fejlett ipari országok által a levegő minőségének javítására tett erőfeszítések igen különös mellékhatására hívta fel a figyelmet New Scientist magazinnak adott interjújában Martin Wild, a zürichi Atmoszféra és Klímakutató Intézet munkatársa. Megfigyeléseik szerint az 1990-hez viszonyítva jelentősen csökkent ugyan a levegő szennyezettsége, ez viszont azt eredményezte, hogy a tisztább atmoszféra több napsugárzást enged át – ezáltal tovább gyorsítva a felmelegedés amúgy is aggasztó ütemét. A globális elsötétülés tehát a globális kivilágosodás folyamatának adta át helyét. Így azonban –Wild szavaival élve – „semmi sem maradt, ami az üvegházhatás ellen hatna." A bizarr események láncolatában



amúgy a környezettudatos nyugat-európai országok mellett – ha nem is önszántából – főszerep jutott a volt Szovjetunió romjain létrejött új államoknak is. Ott az előbbiektől eltérően nem a technológiai fejlesztések, hanem az ipari termelés drasztikus visszaesése nyomán következett be a levegő tisztulása.

Mycrocyn vs. Anethrax

Csak só és víz!

Semmelweis óta tudjuk: a korrekt fertőtlenítés elengedhetetlen a gyógyászatban. Habár nem különösebben bonyolult, vagy költséges eljárásról van szó, gyakran és sok helyütt még a legalapvetőbb szükségletek kielégítésre sem nyílik lehetőség – elsősorban a szükséges felszerelés hiánya miatt. Nos, ahogy azt a Wired is hírül adta, a kaliforniai székhelyű (és az amerikai hadsereg által nem kevés pénzzel támogatott) Oculus Innovative Sciences fejlesztése éppen eme problémán hivatott segíteni, egy rendkívül egyszerűen, és ami a legfontosabb, olcsón előállítható eszközt adva az orvosok kezébe. Ez nem más, mint két széleskörűen alkalmazott anyag: só és víz keveréke, amelyben azonban szándékosan felborították az ionegyensúlyt – ez pedig szó szerint végzetes hatást gyakorol a legellenállóbb baktériumokra, vírusokra, sőt, az emberi egészségre káros spórákra is.

A kísérletek során a speciális víz hatékonyabbnak bizonyult, mint a fertőtlenítésre leggyakrabban használt klóroldat, ráadásul teljességgel ártalmatlannak mutatkozott emberekre, állatokra és növényekre nézve. Ez olyannyira így van, hogy állítólag még a keverék szájon keresztül történő elfogyasztása sem okoz maradandó károsodást, maximum az ínyen és a fogak közt található rosszindulatú organizmusok sínylik meg... A kutatók elmondása szerint a Mycrocyn névre keresztelt szupervíz a különböző fajok között is terjedő (ún. crossover) vírusok (mint pl. a madárinfluenza, vagy az Ebola), és a bioterrorizmus jelentette fenyegetések (pl. az anthrax, vagyis a rühesség) elleni harcot is hatékonyan képes segíteni.

"To boldly go, where no one has gone before"

A végtelenbe és tovább!

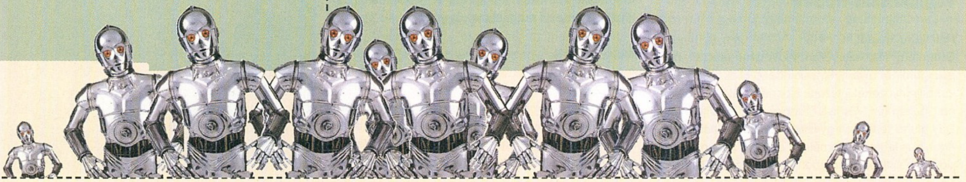
A NASA nemrégiben kiadott közleménye szerint újabb történelmi jelentőségű mérföldkövéhez érkezett az immár több évtizedes múltra visszatekintő Voyager küldetés. Miután korábban soha nem látott mértékben gazdagította a Naprendszer külső planétáival kapcsolatos ismereteinket, és több mint 8,7 milliárd mérföldnyi (!) utat tett meg, a Voyager 1 űrszonda most átlépte kozmikus udvarunk határát, és – az ember alkotta űrjárművek közül elsőként – kilépett az intersztelláris űrbe. Intsünk hát közösen búcsút annak az égi vitorlásnak, amelynek eredményei nyomán a közülünk sajnos már szintén eltávozott nagyszerű tudós, Carl Sagan filmsorozata (A Kozmosz) egy egész generáció szívébe oltotta a csillagászat szeretetét...

A robot ahol tud segít..

Amerikai kutatók nyomán a BBC nemrégiben olyan robot kifejlesztéséről számolt be, amelyet kifejezetten látássérült emberek tájékozódásának megkönnyítésére szántak. A prototípus egy szupermarketben állt szolgálatba, ahol hangvezérlésnek engedelmeskedve a megnevezett árukhoz vezeti a felhasználót. A célpontok megtalálásához a napjainkban egyre nagyobb népszerűségnek örvendő rádiófrekvenciás azonosítást (RFID) alkalmazza, míg az ütközések elkerülésében lézeres távmérő segíti. A robot szellemi szülőatyja az Utahi Egyetem professzora, Vladimir Kulyukin, akit saját bevallása szerint vak embertársai mindennapos nehézségei inspirálták az általa „robotikus vásárlási asszisztensnek" hívott szerkezet megalkotására. Biztató fejlemény, hogy röviddel a megjelenés után máris több áruházlánc érdeklődött a tömeges felhasználás lehetőségiről, sőt állítólag már az első szerződés is megszületett az ehhez szükséges további kutatás finanszírozására. A most még meglehetősen drága (kb. 8000 dollár) robot piaci túlélési esélyeit nagyban javítja az is, hogy a boltokon túl más forgalmas helyeken (pl. repülőtereken, pályaudvarokon, sőt, az utcán is) hatékonyan alkalmazható volna, így előreláthatóan más iparágak is beszállnak majd a fejlesztésébe.

..és reprodukálja önmagát!

...és ha már a robotoknál tartunk, feltétlenül említést érdemel egy másik amerikai egyetem, ezúttal az ithacai Cornell kutatóinak találmánya is, a világ első replikánsa. Bizony-bizony, a kérdéses robot nem kevesebbre képes, mint hogy tökéletesen reprodukálja önmagát – mindezt ráadásul percek alatt! Az eredményeit a Nature és a National Geographic magazinban is publikáló kutatócsapat mindezzel bebizonyította, hogy az önreprodukció nem kizárólag az élő organizmusok kiváltsága, ráadásul igazi nanotechnológiai áttörést is elértek, amely véleményük szerint hosszabb távon az űr kolonizációjára is alkalmas robotok új generációja előtt nyithatja meg az utat. A prototípus önálló működésre képes, kocka alakú modulokból épül fel – a speciális felépítésnek köszönhetően a négy modult tartalmazó robotnak állítólag mindössze két és fél percre volt szüksége önnön replikájának elkészítéséhez. A robotikus kockák mindegyike saját mikroprocesszorral, meghajtással és elektromágnesekkel rendelkezik, ráadásul átlósan kétfelé osztható, így egyszerű helyváltoztatást és tárgyak manipulációját is lehetővé téve.



LEVROV

Olla olvasók!

Rettentő sok levél érkezett ebben a hónapban, Gabennel meg még küzdök a betűméret csökkentése érdekében (lehet petíciót indítani, támogató leveleket írni...), ezért igyekszem rövidebben válaszolni, hogy több téma beférjen. Na nézzük, mi minden kerül ma terítékre: lesz ötletelés minden mennyiségben, találunk sajtóhibát, ellenben nem találjuk az E3-as lányokat. Turkálunk majd Grath zsebében, keresünk hirdetőket, és régi játékokat. A nyári hőségre való tekintettel nem - vagy csak szerényen - lesz viszont kornénizés, és Fatlányozás. Uccu neki!

Ötletelés

Kedves PC Guru! Először: nekem sem kell poszter! **(Strigulázom a véleményt.)** Másodszor: van egy ötletem: ha megjelenik a The Movies, lehetne csinálni egy olyan rovatot a DVD-n, ahova az olvasók beküldhetnék a filmjeiket, ti meg osztályoznátok, vagy valami ilyesmi, és lehetne nyerni. :D **(Mindig csak ez a nyerés, el lettetek kapatva... mindenesetre az ötlet jó, majd visszatérünk rá, ha itt az ideje!)** Lehetne kevesebb a reklám. Nem kellene őket kivenni, csak összezsugorítani. Azok a bazi nagy 1 oldalas reklámok nagyon sok helyet foglalnak. :(Na mindegy, ez csak egy ötlet. A honlapon, a fórumon valaki fölvetette, hogy a Painkiller legyen egyszer (a közeljövőben) teljes játék, ami szerintem jó ötlet. A GTA San Andreasnak magyar a kézikönyve?
Lőrinc

A reklámok továbbra is fontos, mondhatni elválaszthatatlan részét képezik az újságnak, akár szeretjük őket, akár sem. Ha egy hirdető teljes oldalt vesz meg, akkor akkora hirdetése lesz, ezen kár is tovább elmélkedni. A Painkiller szerintem még korai lenne, meg talán nem is eladó - konkrétan ezt most nem tudom, a következő hónapig ígérem, utánanézek a dolgoknak. Ja, és a San Andreasnak van magyar kézikönyve.

Végigjátszás-tippek

Hali Guru squad!
Szerintem tört szerveren WoW-ozni (ebben nem lesz guminő) olyan, mint point and click kalandjátékot billentyűzettel játszani: az ember játszik, de nem érzi igazán (én már csak tudom, hisz így vittem át a Day of the Tentacle egytizedét, aztán rájöttem, hogy egérrel is lehet :)). Remélem, szerzek néhány pluszpontot a szerkesztőségben azzal, hogy, bár a kettőt együtt nyomtam, jobban élveztem a DotT-t, mint a Doom3-at. A GTA San Andreas végigjátszás helyett KOTOR2-szerű tippek, trükkök kellettek volna (bár hagyományszerűen az összes eddigi GTA-hoz végigjátszás volt, én nem tudok kettőnél több helyet felsorolni a játékban, ahol el lehet akadni).
Cpt_oPt_Sycsa<Sharp Blade>

Tentacle billentyűzetről? Kegyetlenül hangzik... A San Andreas végigjátszásunkkal kapcsolatban pedig minden egyes küldetés végén volt egy extra tipp, így szerintem a te igényeidet is kielégítettük.

Ötletelés 2

Hali Guru! Nagyon baresz **(Ja igen, ez egy ilyen szlengesen írt levél lesz...)** az újság meg minden, a DVD melléklet is ott van, csak ahogy azt már jó pár sorstársam említette, kéne poszter is. Szerintem azok az arcok, akik a júliusi számban arról rinyáltak, hogy nem kell poszter, azt felejtsétek el, me' azok tök dzsedvák! Igenis KELL poszter, ez az újság van olyan színvonalas, hogy legyen benne POSZTER! **(Ez most így nem teljesen függ össze, de hagyjuk)** Rendkívül bírom, hogy ilyen sok szó esik a lapban a San Andreasról. Mostanában van bajom a teljes játékokkal, mint például a HAEGEMONIA, me' szerintem az egy nagyon gyík játék! De viszont megfogott a PURE PINBALL elképesztő egyszerűségével! ;-D Egyébként meg szerintem legyen több szó a telókról, meg a laptopokról, meg ilyesmikről. Na mind1, nem is verem tovább a nyelvem.
Üdv, 1 csodálótok: A brahner király

Laptopokról? Hát nemtom, egyszer csináltunk már tesztet játékra is alkalmas notebookokról, aztán heves (és talán kicsit jogos) rinyálás tört ki, hogy talán írhatnánk félmillió alatti árú hardverekről is. Viszont a telók tényleg hanyagolódtak mostanában, mivel első számú telcsifelelősünk, Shoe egészen a Chip főszerkesztő-helyettesi pozíciójáig tört fel, és kevesebb az ideje velünk lógni (Joc viszont rettenetes terveket szövöget a visszahódítására). Van viszont egy remek Mobil Élet nevű kiadványa a cégnek, az neked való, ha direkt telefonos magazinra vágysz.

Sajtóhuba

Hello Zak és Pc Guru!
1) A mostani számba felfedeztem 1 hibát, mégpedig a levrovnál lévő képaláírás rovatba a képet 1 sorral feljebb tettétek, így nem tudni, hova kell beküldeni a választ. (Bár a hardcore PC Gurusok tudják ;)) 2) A warez témához még annyit tennék hozzá, hogy régebben én is így szereztem a játékokat, de mikor a sulink rendszergazdáját lecsukták azért, mert rendelkezett másolt CD-kkel, akkor abbahagytam, és kidobtam a CD-ket, DVD-ket. 3) A GTA: SA végigjátszásának a 2. felét miért nem tettétek rá a DVD-re, mint két éve a Tomb Raider: Angel of the

Képaláírás pályázat

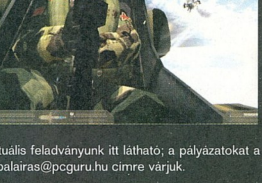
A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Nálam már csak a Pamela Anderson nagyobb bombázó!"
Kocsis Eszter

"Christ az asszony sajátságos módon öli meg a WoW miatt..."
Kiss Dániel

"Nyúlj a lábad közé, ragadd meg, és vedd kezedbe az irányítást!"
Peffy

A győzteseknek gratulálunk!



Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Darknessnél? 4) A rejtvényre a válasz szerintem az, hogy a Balatonra mész nyaralni. 5) Nem muszáj betenni a levrovba, mert hosszú lett a levél.
Niki

Hogy felbátorodtak mostanában a lányok! Ahelyett, hogy bikiniben (pláne mono-) napozgatnának valamelyik strandon, nekem küldözgetik a játékokkal kapcsolatos leveleket... A válaszok: 1. Egen, általában a legszembetűnőbb hibák nem szúrnak szemet a leadás napján... Akarom mondani, az volt a rejtvény első fordulója, hogy találd ki az email-címet. 2. Szerintem annál azért több kellett, mint hogy néhány másolt CD lapult a fiókban. 3. Nem akartunk hasonló össznépi felháborodást, mint ami akkor volt. 4. Mellé!

Csajok

Sziasztok.
Ez egy igen erős kritika lesz a No.7. számhoz. Már alig vártam hogy a 42 oldalas E3 mellékletet a kezemben tarthassam. Hát összespóroltam rá 1840 Ft-ot meg egy nagy széles mosolyt (ami még 6 Ft-ot ér az újságosnál) és erre nincsenek benne E3-as csajok! Na de fiúk, ezt mégis hogy tehettétek? Egy-két maca volt az újság elején de az előző évi mennyiséghez képest ez elenyésző. Pedig a San Andreas helyett befért volna az újságba. **(Sőt, a beszámoló helyett is rakhattunk volna képeket a macákról... Biztos vagy benne, hogy mindenki örült volna neki?)** Arról amúgy is mindenki tudja, hogy remek játék, viszont az E3-as csajokat ők sem látták. Most komolyan nem lett volna még néhány MB szabad hely a memóriakártyán? Vagy lekaptátok őket és csak nem közöltétek le? Vagy mi? Érthetetlenül és mélységesen csalódottan lapozgattam át az újságot. ...de nem találtam csajokat :(de hogy még a DVD-re sem fért föl egy-két pikánsabb fotó.... tűrhetetlen... Ja amúgy ezeket leszámítva az újság és a DVD melléklet is nagyon jó lett :) csak így tovább. Sasi

Hm, hm, az előbb ügyes árukapcsolással szereztem egy olvasót a Mobil Életnek, de most megállt a tudomány, mert a Playboyt ingyen nem fogom itt népszerűsíteni, a kiadónk pedig eléggé el nem ítélhető módon nem foglalkozik ilyen jellegű magazinokkal (petíció, aláírásgyűjtés mehet ebben a témában is!). Az E3-at többször megjárt kommandónk egybehangzó állítása szerint egyébként a kiállításon csak a legeslegnagyobb lúzerek nézegetik a csajokat, merthogy bombázókat az év maradék 362 napján is láthat az ember fia, de a következő egy-másfél évben megjelenő játékokat nemigen. Egyébként meg, ha végigsétálsz a Körúton a Jászai tértől az Oktogonig (vidéki olvasóink helyettesítsenek be ide két, lakóhelyük szerint aktuális frekventált belvárosi teret), simán látsz annyi jó csajt, mint az E3-on, akár egy plusz másfél hetes amerikai pihizéssel (mit is mondok: akklimatizálódással és helyszíni felkészüléssel) egybekötve.

Grath zsebe

Hali Zak!
Egy sokat emlegetett témát szeretnék felhozni! A kalózkodást játékokkal. Én úgy gondolom és szerintem sokan mások is, hogy az eredeti játékok drágák! **(Én meg úgy gondolom, hogy a kenyér is az, meg a benzin is... meg ha kapok még 200 oldalt az újságból, leírom, hogy mi minden az még.)** Itt van példának a Battlefield 2, ami 12 000 Ft! Magyarországon 100-ból 1 ember ezt megveszi eredetibe! A maradék 99 kalózverzióval viszi végig a játékot. **(Ugyan nem ismerem a jelenlegi statisztikákat, de talán nem ennyire rossz a helyzet.)** Na most ha levinnék az árakat (Persze tudom, hogy ez nem így megy, hogy most leviszem az árakat, aztán dúdolva ülök, és újsággal a kezemben várom a kedves vendéget! De tegyük fel, hogy most levitték az árakat!) mondjuk 5000 Ft-ra! Akkor Magyarországon szerintem több ember ki tudna ekkora összeget fizetni! Akkor elég lenne, ha 100-ból 3 ember megveszi a Battlefield 2-t akkor az máris 15 000 FT a játékfejlesztőknek! Na most akkor viszont 1/3-annyival többet kéne alapból gyártaniuk a fejlesztőknek! De úgy gondolom ez nem nagy kunszt! Így kevesebb a kalózverzió, mi gyerekek is boldogabbak vagyunk, és nem bombáznak meg titeket sem azok a marhák, hogy adnál cd-kulcsot? stb.
Hűséges olvasótok: CSAVAR55
Ui.: még valami! Nem rég láttam az egyik mentőövben, hogy az egyik srác mondta, hogy nem megy neki a Half-Life 2! Erre a mentőöves srác mondta, hogy ez a kalózverzió egyik tipikus hibája! Nah most ti könnyen beszéltek hogy vegyünk eredeti játékot, mi csak gyerekek vagyunk, nincs fizetésünk! De nektek azé van dögivel, ha már Grath PSP-t akar venni! Nah mind1! CSAVAR55 VÉGE

A kalózkodás egy roppant összetett kérdés (egy-két hónapja elmélkedtünk is róla a Gondolatébresztőben), nem valószínű, hogy mi itt kettecskén most feltaláljuk a warez-spanyolviaszt... Mindenesetre gondolj bele: ha a módszered tényleg életképes lenne, valószínűleg eszébe jutott volna már valamelyik magyar játékforgalmazó cégnek is, és kipróbálta volna. Sőt, most hogy mondom, rémlik is pár magyar fejlesztésű játék, amit direkte jó olcsón dobtak piacra, hátha... de a jelek azt mutatják, hogy valakinek a készülékében hiba van, és nem egészen így működnek a dolgok.

Grathről meg csak annyit: függetlenül attól, hogy éppen mennyi pénze lenne, ő mindenképpen megvenné a PSP-t, mert fontos neki, szórakoztatja, kikapcsolódást nyújt számára, ezért megéri neki, és képes valami másról is lemondani cserébe (például nem vesz rendes ruhákat magának, ahogy Sasa azt rendszeresen meg is énekli az újságban).

Cin-cin

Hi Zak!
Remélem az a három poszterellenes levél megtette a maga hatását, és még egyszer végiggondoljátok az egészet. **(Feltétlenül!)** De tényleg, mit is láthatunk ezeken a különböző játékokat propagáló posztereken? Vegyük példának a kedvenc szoftveráruházunkat: már hónapok óta ugyanazt a Star Wars Battlefront/GTA San Andreas posztert mellékelik minden vásárlás mellé. (Érdekes, régebben még lehetett választani a csoki, lufi, bögre és poszterek közül.) **(Tényleg, emlékszem, én is csokit kértem legutóbb, de mivel a múltkor nem nagyon aktivizálták magukat, azóta már nem járok hozzájuk.)** Nem hinném, hogy túlzok, ha azt mondom, hogy ezekbe a játékposzterekbe bizony semmi stílus és jó ízlés nem szorult. **(Naaa, azért vannak pofásak közöttük!)** Sokkal jobb lenne valamilyen klassz impresszionista festő képének poszterváltozatát mellékelni, ha már annyira ragaszkodtok hozzá. **(Huhú, látom magam előtt a következő hónapok felháborodott leveleit!)** Egyébként érdekes, hogy a mostani számhoz szép kis after shave balzsamot raktatok, nem tudod, ki csempészte be a nejlonokba? **(Gondolom a hirdető, vagy a Mikulás, aki piszkosul unatkozik így nyáron.)** Most jönne a lényeg: nem lehetne a Hatalom Kártyái, a poszter és az after shave balzsam helyett egy PC GURU-s EGÉRPAD? Szerintem simán elférne az egyre terebélyesedő **(Csak Katinka kedvéért!)** lapok között. Nem gondoljátok?
StoneHeart

De, de, lehetne, várjál, intézem! *Tisztelt hardver forgalmazók, potenciális hirdetők! Ezúton felhívjuk figyelmüket, hogy amennyiben valaki promóció céljából néhány ezer egérpadot kívánna elhelyezni a magazin valamely lapszámában, szívesen elküldjük számára a PC GURU logóját és egy képet, amit önnön cégének reklámozása helyett, saját költségén nyomtathatna rá a padokra.* Jó lesz? Na, tréfára fordítva a szót, gondoltunk már mi is erre, futottunk is néhány kört az ügyben tavaly ősszel, amikor ilyen kis ajándékozós rohamunk volt – aztán már meg nem mondom milyen okokból kifolyólag inkább poszter, matrica, Doom-könyv meg Spellforce lett a dologból. Talán legközelebb... Ja, ezt az egészet csak azért írtam le, hogy ha netán a konkurencia megcsinálná ezt az ajándék egérpad dolgot, teljes joggal lehessen durrogni, hogy innen lopták az ötletet. Hehe, de jó is gonosznak lenni...

Régi játékok

Szeva! Az egyik barátom mondta, hogy régen játszott az American McGee's Alice játékkal, és nagyon jó volt. Valaki meg tudná mondani, hogy honnan lehet megrendelni? A választ előre is kösz!
Viktor

Cső csumi csá, csokoládés csőtészta meg szervókormány csokispuding! Először is, azzal a problémával fordulok hozzád, hogy szeretnék egy MotoGP 2 játékot, de már sehol nem találok! Megvenném eredetibe meg minden, de nincs! Ez egy 2003-as játék! A PC Guru 2003/7 számában elemeztétek! Remélem, tudsz segíteni, mert nagyon fontos lenne! Várom válaszod!! Na hi!
Ronald

Na, most kivételesen tök hasznos leszek, és egyszer, s mindenkorra leszámolok ezzel a „honnan szerezhetném meg ezt meg azt a játékot" témával. Ha már addig jutsz, hogy levelet írsz, gondolom a magától értetődő körökön (sarki szoftverbutik, helyi elektronikai nagyáruház stb.) már túl vagy. A következő lépés kideríteni, hogy ki a játék magyar kiadója. Ezt szűk két perc Google-bűvészkedéssel szerintem bármelyik játék esetében meg lehet oldani, de ha nem, mondok cheatet: ha végigjárod az automex.hu, eagames.hu, sevenm.hu és ecobit.hu oldalakat, elmondhatod magadról, hogy jártál a Magyarországra hivatalos úton bekerülő PC-s játékszoftverek 90%-ának kiadóinál. A következő lépés, hogy keresel egy telefonszámot vagy email címet a magyar forgalmazónál, és szépen megkéred, hogy segítsenek. Aztán ha ez sem jön össze, marad a netes rendelés mondjuk az Amazonról, végső esetben pedig az Ebay...

Hú, ez hosszú volt, meleg is van, álmos is vagyok; ebből rekord-rövid elköszönő lesz: pá!

Zak – levrov@pcguru.hu

írta • Birkás Péter

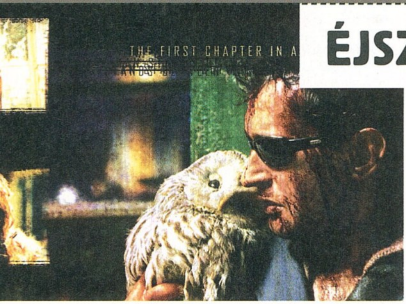
FANTASZTIKUS NÉGYES

FANTASTIC FOUR

Ahogy azt néhány év alatt megszokhattuk, az idei nyár is képregény-feldolgozásoktól hangos: kezdésnek itt volt a Sin City, aztán megérkezett az új Batman, végül augusztusra egy egész csapatnyi szuperhős érkezik a Fantasztikus négyes személyében. Ahogy az állandó adaptációs dömpinget megszoktuk az elmúlt évek során, úgy az sem okoz meglepetést, hogy a képregény-alapú filmek között jó néhány igen harmat gyenge színvonalat képvisel. A fentebb említett két alkotás ugyan az élvonalba tartozik, ez azonban az F4-ről már nem mondható el, sőt még a középkategóriát sem üti meg. Mindez következik abból, hogy a rendezői székbe azt a Tim Storyt ültették, aki ez idáig csupán az éppen nézhető Birkanyírást és a botrányosan rossz Amerikai Taxit tette le az asztalra. Aki látta a francia taxis őrület remake-jét, tudja, mire számíthat: feszültség és izgalom nélküli akció, unalmas fordulatok, minimális humor… Ezen negatívumok mind sajátjai a Fantasztikus négyesnek is, ám ezúttal nem csak a direktor személye gyengítette a filmet, hiszen társult mellé egy csapnivaló forgatókönyv is. Az egyébként is gyenge lábakon álló produkciót megfejelték tehetségtelen színészekkel, és az elmúlt évek leggyengébb látványával, is. Azt még csak-csak megbocsátaná az ember, hogy a színészek élettelenek a kidolgozatlan karakterek szerepében, de azt már nehezen nyeljük le, hogy a speciális effektek a Penge első részének színvonalát idézik. Nagy merészen még azt is állíthatjuk, hogy az akciódúsnak szánt jelenetek néha csupán ásításokat képesek kihozni az emberből. A képregény hangulata nyomokban sem köszön vissza a vászonról, eredetiségnek nyomát sem találjuk: a mozi nem képes felnőni az immár negyvenéves képregényfolyamhoz. A F4 az idei nyár egyik legnagyobb csalódása, összecsapott fércmunka, ami nemhogy az átlag mozilátogatók, de még a legelvakultabb képregény-rajongók igényeit sem tudja kielégíteni. Ha szerencsénk van, a már bejelentett folytatás sosem készül el – s ha mégis, reméljük, hogy a második nekifutás már értő kezek között formálódik…

Összegzés: Csapnivaló feldolgozás, ami akkor sem szórakozt, ha elvárásainkat a nulla alá helyezzük.

Hossza ▪ 106 perc
Rendezte ▪ Tim Story
Szereplők ▪ Ioan Gruffud, Jessica Alba, Chris Evans, Michael Chiklis,
PC Guru Index:
01▪05



ÉJSZAKAI ŐRSÉG

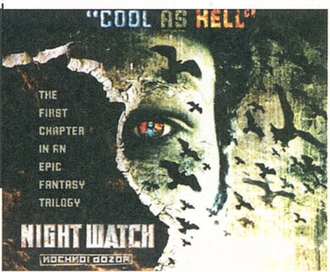
NIGHT WATCH

Tegyük a szívünkre a kezünket, és őszintén valljuk be: mikor láttunk utoljára orosz filmet a moziban? Régen? Soha? Szégyellni nem kell magunkat, csupán észbe vésni, hogy itt az ideje, hogy változtassunk ezen – méghozzá úgy, hogy jegyet váltunk az Éjszakai őrség című remekre, ami az elmúlt évek legjobb, keletről érkezett alkotása. Emlékszünk még a Kontroll című filmre? Annak hangulatára? Attól volt igazán jó, hogy minden helyszínt ismertünk, hogy az egész olyan reális volt, de főképp a miénk. Valami hasonló érzés foghat el akkor is, ha az orosz filmipar eme nagyszerű darabját megtekintjük, hiszen az egész olyan ismerős, olyan közeli, pedig ha definiálni akarnánk ezt a mozit, azt mondanánk, fantasy.

Az Éjszakai őrség a világ legősibb történetére épít fel egy modern mesét, amiben a jó és a gonosz oldal áll egymással szemben, apró játékokkal kicselezve a régóta fenntartott egyensúlyt. Maga a történet olyan banális, hogyha amerikai filmben látnánk, szitkozódva mennénk el mellette, ám az orosz filmesek olyan látványt és hangulatot varázsoltak a meglehetősen elkoptatott alapok mellé, hogy még a nagy Tarantino is beleszeretett az alkotásba, azóta boldog-boldogtalannak hirdetve a film nagyszerűségét. Quentin bácsi pedig nem téved! A Night Watch egy trilógia első darabja, ám önmagában is tökéletesen megállja a helyét. De mégis mitől jó? Nehéz kérdés, próbáljuk összefoglalni: az Éjszakai őrség bámulatos mese vámpírokkal és egyéb furcsa lényekkel, meglehetősen pesszimista és sötét hangulattal, lélegzetelállító látványvilággal, borongós atmoszférával, csipetnyi horrorral, rengeteg jó ötlettel, ismeretlen, de azonnal megszerethető színészekkel és alakításokkal. A lényeg azonban mégis a hangulat, a nagybetűs, ami szinte az első képsor megpillantásával magával ragad, s nem ereszt az utolsó képkockáig, feszültséget és libabőrt eredményezve a mozinéző számára. Igazi felüdülés ez a film, mint egy pohár víz a sivatagban, ismerős, de mégis ismeretlen, elcsépelten eredeti, kihagyhatatlan mindenki számára, aki kicsit is vágyik valami új, lehengerlő szórakozásra!

Összegzés: Az oroszok támadnak, és pillanatok alatt beveszik az érzékszerveinket. Az ősz nagy meglepetése, amit kár lenne elmulasztani!

Hossza ▪ 114 perc
Rendezte ▪ Timur Bekmambetov
Szereplők ▪ Konstantin Khabensky, Vladimir Menshov, Galina Tyunina, Viktor Verzhbitsky
PC Guru Index:
05▪05



CLOSER

1 lemez
Rendező ▪ Mike Nichols
Szereplők ▪ Julia Roberts, Jude Law, Clive Owen, Natalie Portman
Hang ▪ magyar, angol, cseh, lengyel (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh, lengyel
DVD Start ▪ 2005. július 26.

PC Guru Index:

01 ▪ 05

KÖZELEBB

Akik látták a moziban, azokat valószínűleg nem kell külön lelkesíteni, akik pedig nem, azoknak éppen itt a megfelelő alkalom, hogy megtekintsék Mike Nichols nagyszerű filmjét, amely kendőzetlenül, tabuk nélkül mutatja be a párkapcsolatok nem ritkán tragikus és kegyetlen világát. A Közelebb című mozidarabban a rendező keze alatt olyan remek színészek alakításait csodálhatjuk meg, mint Julia Roberts, Natalie Portman, Cliwe Owen vagy Jude Law. Két pár, négy összefonódó, váltakozó kapcsolat és egy végkifejlet, ami az új nézők számára tartogat némi konspiratív felhangot, a többiek pedig ennek ismeretében tekinthetik meg újra a kiváló alkotást. Ám a stáblistát követően kénytelenek vagyunk szembesülni a lemez szépséghibájával: a mozi mellé mindössze előzetes és egy videoklip került a korongra. Adott tehát egy nagyszerű film, ami vonzza az igényes filmre vágyó közönséget, s erre kapunk egy drága lemezt, amin se audio-

kommentár, se kisfilm, de még werkfilm, vagy fotógaléria sincsen. Persze aki szerette a mozit, az nem az extráktól teszi függővé a vételt – de manapság mégiscsak szemet szúr, ha egy kiadó ilyen kiadással lép a piacra. Az ok külföldön keresendő, hiszen ott is hasonlóan puritán korong jelent meg, de lássuk be, minket itthon ez nem különösebben vigasztal…

ŰRGOLYHÓK

A Guru olvasótáborának jelentős része valószínűleg még kis gyerkőc volt, amikor először vetítették Mel Brooks zseniális Star Wars paródiáját – de szinte biztos, hogy aki látta, emlékszik erre a remek filmre, és legalább egy-két mondatot tud is idézni belőle (Mi a neve? Morzsa. Teljes neve? Zsemle Morzsa…). A nagyszerű komédia immár hazánkban is elérhető DVD-n, így bárki átélheti újra a fantasztikus kalandot, amiben Lone Starr és félig ember, félig kutya társa nekivágnak a galaxisnak, és úgy hozza a véletlen, hogy kénytelenek szembeszállni Tört Vödörrel, akinek fogságában ott sínylődik a gyönyörű Vespa hercegnő, akit természetesen ki kell szabadítani (csak, hogy a többi zűrt ne is említsük)…

A rekeszizmokat lehet hát készíteni, s ehhez kapcsolódó remek hír, hogy a további élmények két lemezre sűrítve várják a lelkes rajongókat. Az első lemezen rögtön indíthatunk Mel Brooks saját kommentárjával, vagy ami még jobb, választhatunk szöveges aláfestést a dinkák közreműködésével, s ugyanez az opció elérhető felirat módban is. Ezen kívül megtekinthetünk még egy előzetest, vagy kutakodhatunk a rejtett extra után. Ha az egyes korongot kiveséztük, jöhet a kettes, ahol harmincperces dokumentumfilm, és két kisfilm (Mel Brooks, John Candy) nyitja a tárlatot. Ezeken túllépve összehasonlíthatjuk a storyboardot a filmmel, majd elmerülhetünk a szöveges információkban, melyek között megtalálhatók a legjobb űridézetek. Levezetésként maradnak a további előzetesek, a képgaléria, s végezetül a második lemez is tartogat számunkra rejtett falatokat…

SPACEBALLS

1 lemez
Rendező Mel Brooks
Szereplők Mel Brooks, John Candy, Rick Moranis, Bill Pullman, Daphne Zuniga
Hang magyar (Mono), angol, német, francia, olasz, spanyol (DD 5.1)
Kép 16:9 (1.85:1)
Felirat magyar, angol, dán, finn, francia, görög, holland, horvát, német, norvég, olasz, spanyol, svéd, szlovén
DVD Start 2005. július 26.

PC Guru Index:

04 ▪ 05

LEMONY SNICKETS

1 lemez
Rendező ▪ Brad Silberling
Szereplők ▪ Jim Carrey, Meryl Streep, Timothy Spall
Hang ▪ magyar, angol (DD 5.1)
Kép: ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ 2005. július 12.

PC Guru Index:

05 ▪ 05

A BALSZERENCSE ÁRADÁSA

Jim Carrey annak idején úgy tűnt fel a köztudatban, mint gumiarcú bohóc, aki némi pénzért bármilyen idióta szerepet képes bevállalni. Aztán ahogy teltek-múltak az évek, Carrey is egyre komolyodott, és követték egymást a jobbnál jobb szerepek – ám sosem feledte, honnan jött, így rendre láthattuk komikus alkotásokban is. Ebbe a körbe tartozik a Lemony Snicket című filmecske is, mely leginkább a Grincs nevű produkcióhoz hasonlítható, hiszen a mókamester itt is maszk alatt hozza az ívet. A mesekönyv-sorozatból lett film immár DVD-n is elérhető. A film egy lemezen kapott helyet, de fentebb említett társával ellentétben ez a korong nem tátong üresen; számos extra várja a nézőket. Első körben a fülünket hegyezhetjük Brad Silberling direktor kommentárjára, majd belevethetjük magunkat a kisfilmek halmazába. Ezen felül összefut-

hatunk az interaktív Olaffal, részt vehetünk jelmez- és szerepppróbán, megtekinthetjük a kimaradt jeleneteket és a bakikat. Összességében vidám kis lemezzel van dolgunk, ami jól idomul a címadó filmhez és a kiadványhoz fűzött elképzeléseinkhez.

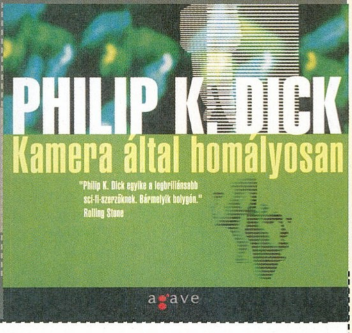
írta • Birkás Péter

PHILIP K. DICK

KAMERA ÁLTAL HOMÁLYOSAN

Rovatunk régi nagy kedvence, Philip K. Dick újabb regénnyel örvendezteti meg olvasóit az Agave Könyvek sorozatában, akik immáron a hetedik nagyszerű írást publikálják a – feltehetőleg – hálás közönség felé. Legújabb történetünk sem megszokott science-fiction, sőt csupán nyomokban jelzi, hogy a miénktől eltérő, párhuzamos univerzumban játszódik, ami egyszerre fejlett és elmaradott az ismert világhoz képest. A középpontban ezúttal nem a fantasztikum áll, hanem egy sokkal kézzelfoghatóbb és súlyosabb probléma: a drog, ami egy meglehetősen csavaros bűnügyi történet keretében nyer formát. Főhősünk, Fred a rendőrség beépített embere a kábítószeresek világában; feladata minél közelebb jutni a legfelső körökhöz. Egy új megbízatás teljesen fel- és kiforgatja életét, elmosva a határvonalat a drogos utazás és valóság között. Dick legújabb magyarul megjelent műve erős életrajzi elemekkel operál, a korábbi munkáihoz hasonlóan nem egyszerű olvasmány, az embernek minden mondatra oda kell figyelnie, ha képben akar maradni a kacifántos történetet illetően, ami az utolsó oldalakon számtalan csavart rejt. A könyv további érdekessége, hogy Hollywoodban már készül a teljesen egyedi látványvilágú, rajzfilmszerű filmváltozat Richard Linklater rendezésében, olyan nevekkel a főbb szerepekben, mint: Keanu Reeves, Woody Harrelson, Robert Downey Jr. és Winona Ryder…

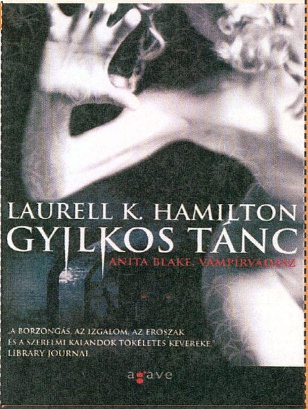
Agave Kiadó
PC Guru Index:
05 ■ 05



GYILKOS TÁNC

LAURELL K. HAMILTON

Könyvrovatunk második kötete bizonyára nem ismeretlen olvasóink vérszívó-tudományban jártas rétege előtt, hiszen a hazánkban is hamar sikersorozattá vált Anita Blake történetek hatodik részéről van szó. Ha idáig valaki figyelmét elkerülte volna ez a sorozat, gyorstalpalóban annyit érdemes tudni a Laurell K. Hamilton által jegyzett kötetekről, hogy egy olyan világban játszódnak, ahol a vámpirizmus legálisan űzhető tevékenység, ami meglehetősen bonyolulttá teszi az életet. A kalandok során nem csak a hegyesfogú lényekkel, de farkasemberekkel, vámpírvadászokkal és halottkeltőkkel is találkozhatunk, a meglehetősen egzotikus világban, amiben szívesen merül el az olvasó. Ebben a világban él Anita Blake, aki számos furcsa tevékenysége mellett – ha kell – vámpírokra is vadászik, s a hatodik kötetben éppen ezért válik maga is űzött vaddá. Hamilton könyveiben a horror legjobb elemeit egyesíti a könnyed, nőies stílussal, érdekes és izgalmas kalandokat kreálva az egyvelegből, nem csak hölgyek, de férfiak számára is. A legújabb megjelenés kapcsán azonban érdemes tudni, hogy az új olvasó jobban jár, ha ez elejéről követi végig az eseményeket, különben elveszik a cselekmény és a szereplők előzményekre épülő kusza hálójában…



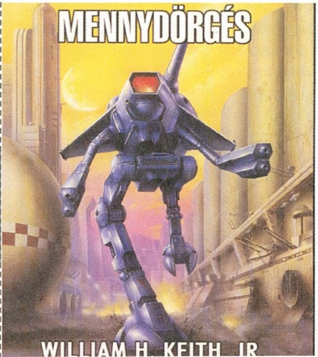
Agave Kiadó
PC Guru Index:
05 ■ 05

MENNYDÖRGÉS

WILLIAM H. KEITH Jr.

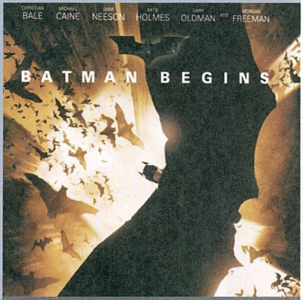
A huszonötödik kötet megjelenésével bizonyítottan népszerű Battletech világ hívei elégedetten dörzsölhetik a tenyereiket, hiszen a monumentális, nyolc regényt számláló Klánok alkonya sorozat után új széria indul útjára A szürke halál légió címmel, aminek bevezető része az itthon újoncnak számító William H. Keith által papírra vetett Mennydörgés. A cselekmény szerint harminc évvel járunk a klánok inváziója előtt, s főhősünk a fiatal Grayson Death Carlyle, aki a Harmadik utódlási háború közepette elveszti családját, barátait, mentorait. Mivel Grayson egészen gyermekkora óta a mechharcosok kiképzésének volt alávetve, nincs más célja, mint beteljesíteni a számára rendelt sorsot: beállni a harcba, ahol végre érvényt szerezhet tudásának és revansot vehet ellenségein. A feladat azonban nem olyan egyszerű, hiszen az emberből csak akkor lehet igazi harcos, ha képességeit bizonyítani tudja egy valódi halálosztó gépezet fémtestében. A bizonyításhoz pedig kell egy mech, ami ha nem áll alapból rendelkezésre, akkor bizony szerezni kell egyet, s ez logikusan gondolkodva szintén nem hétköznapi feladat… A Mennydörgéssel útjára induló trilógia ugyan nem fog olyan hosszúra nyúlni, mint a Klánok alkonya, de annyi bizonyos, hogy számos fordulatot és izgalmat tartogat az olvasók számára, akik ismét teljes gőzzel vethetik bele magukat a háborútól, és fémmonstrumoktól terhes Battletech világba

Beholder Kiadó
PC Guru Index:
05 ■ 05



BATMAN BEGINS

WARNER HOME VIDEO



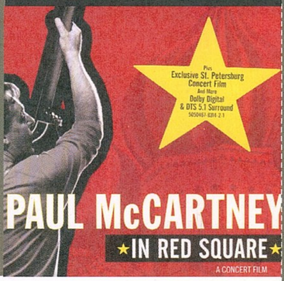
Már a premier előtt megérkezett a hazai boltok polcaira a Batman: Kezdődik! (aaargh, ez a cím...) hivatalos filmzenéje, ami az utóbbi évek képregény-feldolgozásaihoz kapcsolódó albumokkal ellentétben nem a felkapott rockcsapatok válogatásából tevődik össze, hanem ténylegesen a film aláfestő muzsikáját tartalmazza – méghozzá két olyan mester tolmácsolásában, mint Hans Zimmer és James Newton Howard. A zene méltó párja a mozikban futó zseniális filmdarabnak, és tökéletes élményt nyújt: nem csupán a mozgókép alatt, de önmagában is megállja a helyét. A két nagyszerű zeneszerző csodás összhangba hozta a lemezen található tizenkét szerzeményt, ügyesen váltogatva a lassabb és pörgősebb taktusokat. A fő téma könnyen beazonosítható, és teljes mértékben idomul az új Batman komorságához. Az embert könnyen elkaphatja a libabőr, ahányszor csak felcsendül a hatvan perc alatt. A kissé sötét hangulat jellemző az egész összeállításra, a borús dallamokat csak néha oldja fel néhány lágyabb vonós futam, csak hogy néhány pillanat után ismét belerántson minket a dolgok sűrűjébe, erőteljes ütős kísérettel, felpörgő, lüktető vonósokkal, egy-egy zajjal, a film jelentősebb pillanatait idéző zörejjel. A Batman Begins precíz munka, kellően változatos hangszereléssel, csipetnyi énekhanggal és billentyűs kísérettel, emlékezetes főtémával, lendületes megoldásokkal, s olyan rendkívüli hangulattal, ami a játékidő lepörgését követően könnyen az ismétlésre ösztönözheti az embert.

PC Guru Index:

05 ▪ 05

PAUL McCARTNEY IN RED SQUARE

WARNER MUSIC



Egyetlen ember nem mozgott a Vörös téren: Lenin. – hirdeti a DVD tokjában található kis füzetecske, minek célja, hogy tovább fokozza érdeklődésünket e havi zenei rovatunk DVD-je iránt. A meglehetősen igényes, papírtokkal kiegészített kiadás a legendás Beatles egykori tagjának, Paul McCartneynak 2003-ban tartott moszkvai koncertjét tartalmazza, ami azért is érdekes, mert az 1960-as Beatles-tiltást követően ez volt az első alkalom, hogy a tagok közül bárki fellépett a hajdani Szovjetunió területén. A hatás nem is maradt el, a Vörös téren közel százezer ember várta Paul koncertjét, ami a lemez tanúsága szerint fergetegesre sikeredett (csak Lenin nem hatódott meg, érthető módon). A koncertfelvétel több mint harminc dalt tartalmaz, olyan klasszikusokkal, mint a Yesterday, Can't Buy me Love, Hey Jude, Let it be, és sorolhatnánk még sokáig. Azon felül, hogy félelmetes zenei válogatás tulajdonosai lehetünk a lemez által, nem hagyhatjuk figyelmen kívül azt a megismételhetetlen hangulatot, ami egy ilyen felvételnek (és a megfelelő technikának) köszönhetően bármikor a szobánkba költözhet. Mindezek mellett bónusz a lemez további két videója, a háttérmunkát megörökítő werkfilm, és a History Channel dokumentumfilmje, ami a Beatles és a Szovjetunió kapcsolatát tárja fel a kíváncsi érdeklődők előtt. Az In Red Square mind külcsín, mind tartalom és technikai megoldás szempontjából megfelelő emléke a nagyszerű koncertnek – nem csak Paul és a Beatles rajongóinak ajánlott, hanem minden zeneszeretőnek!

PC Guru Index:

04 ▪ 05

HITCHIKERS GUIDE TO THE GALAXY

WARNER MUSIC

PC Guru Index:

03 ▪ 05

Harmadik zenei ajánlónk ismét filmzene, ám a Galaxis útikalauz soundtrack legalább annyira különbözik a Batmantól, ahogy a két alapul szolgáló film. Amíg a denevér színtiszta nagyzenekaros muzsikával szórakoztat, a Galaxis útikalauz rögtön a film elején hallható narrációval nyit, megvilágítva elménket a föld legértelmesebb lényét illetően – majd bele is vág a meglehetősen bugyuta, de annál szórakoztatóbb „So Long and Thanks for All the Fish" című szerzeménybe, ami tökéletes nyitánya ennek kaotikus zenei albumnak. A lemezen grandiózus mennyiségű track kapott helyet, szám szerint harminchárom, beleértve a filmben hallott betétdalokat és az ott el nem hangzott opuszokat. Az összeállítás nagyobb részét a film saját zenéje képviseli – ami nem is lenne baj, ha ezek a szerzemények nem a korong a gyengébbik vonalát jelentenék. Az Útikalauz dallamai ugyanis a tipikus aláfestés kategóriába tartoznak: a szerző klisékkel dolgozik, számtalan elektronikus effektet bevetve, középszerűen hozva az űrzenét, néha játékosan, néha erőszakosan közvetítve felénk a sajátos muzsikát. Rajongók bizonyára szívesen tippelgetnek, az egyes részek vajon éppen hol hangzottak el a moziban, de a kellemes dallamokra vágyók nem tudnak elmerülni a korong nyújtotta világban, az ugyanis hebehurgyán változik, csipog, csapong, csattog – azaz tökéletes képét adja az eredetét képező filmnek. Ennek köszönhetően csak megszállottak számára rejthet értéket, stoppolni is csak akkor vigyük, ha nagyon muszáj...

SZOFTVER mentőöv

írta · Gandalf

A PC Guru megoldja a problémádat!

SYSTEM VOLUME INFORMATION

Sziasztok!
Van a merevlemezemen egy System Volume Information nevű könyvtár. Ez eddig nem probléma, azonban csaknem 8,5 GB-nyi helyet foglal el. A kérdésem az lenne, hogy mire való ez a könyvtár, törölhetem-e, és ha nem, hogyan csökkenthetném a méretét?

Lenne még egy problémám. Ki szeretném kapcsolni a Windows tűzfalát, de ha a vezérlőpulton meg szeretném nyitni a beállításait, jön a hibaüzenet: "Meghatározatlan hiba miatt a Windows nem tudja megjeleníteni a Windows tűzfal beállításait". Ki lehet a tűzfalat máshonnan/máshogyan kapcsolni, vagy kezdhetek egy Windows telepítést? Fontos lenne kikapcsolni.
Válaszotokat előre is köszönöm.
Üdv.
Shongi

Hello Shongi!
A System Volume Information könyvtárat a Windows használja rendszeradminisztrációs célokra, és nem célszerű belenyúlnod vagy törölnöd (nem is engedné a rendszer, jogos önvédelemből). Sajnos a méretét sem nagyon tudod csökkenteni, hacsak nem trükközöl. Az automatikus rendszervisszaállítás teszi ide a rendszerfájlok másolatait. Ehhez a könyvtárhoz alapból a Local Systemnek van joga, de Take Ownersip paranccsal elérheted, hogy beleláss, ha rendszergazdai jogosultságaid vannak.

A fentiek alapján a rendszervisszaállítási szolgáltatások letiltásával jelentősen lelassíthatod a mappa hízását. Sőt, arra is van mód a Vezérlőpult Rendszer appletjén keresztül, hogy a visszaállítás számára fenntartott lemezterületet lecsökkentsd, így az említett 8,5 GB-ból nem keveset felszabadíthatsz. Ezzel a megoldással akkor érdemes élned, ha az alapbeállítás szerint a szabad lemezterület X százaléka van megadva, amit érdemes lecsökkenteni valami ésszerű értékre. Összegzésképpen: ne akard törölni, mert később problémáid lehetnek, inkább fékezd a Vezérlőpulton keresztül!

A Windows sajnos nem ritkán szórakoztat az általad is idézetthez hasonló, értelmetlen és használhatatlan hibaüzenetekkel. A Windows újratelepítése előtt javaslok még egy kísérletet. Ha igazi tűzfal szoftvert telepítesz, az általában arra is képes, hogy még a telepítés elején – az ütközéseket elkerülendő – automatikusan kikapcsolja a Windows XP (SP2) saját beépített tűzfalát. Igénybe veheted a Kerio Personal Firewall 4-et, a ZoneAlarmot vagy egy sor további igazi személyi tűzfalat, ingyeneseket és fizetősöket egyaránt.

Ha azonban ilyenkor is hibaüzenetekkel jönne a Windows, lehetséges, hogy nem úszod meg az újratelepítést. A reinstall előtt azért próbálkozz meg egy alapos vírusellenőrzéssel is, amit ajánlatos a hálózatról fizikailag is leválasztva, a Windowst csökkentett üzemmódban újraindítva végezni NOD32, VirusBuster, AVG, Avast, F-Prot, ClamWin vagy más kereskedelmi, shareware vagy freeware víruskeresővel.

TRÓJAI LÉPFENE

Tisztelt Guru team!
Sajnos az én gépemet is megtámadta ez a trojan lépfene és nem tom milyen progival tudnám leszedni. Az Ad-Aware SE megtalált egy file-t de nem vagyok biztos benne, hogy csak ez a fájl a fertőzött. Ezt a levelet kaptam a szolgáltatótól:

Dear user of mail.inext.hu,
We have received reports that your account was used to send a huge amount of spam during the last week. Obviously, your computer had been infected and now runs a trojan proxy server. Please follow the instructions in order to keep your computer safe.

Have a nice day, mail.inext.hu support team.
Köszönettel:
R3APP3R

Kedves R3APP3R!
A beidézett szöveg alapján én arra gyanakszom, hogy egy vírus levelez veled... Miből gondolod, hogy a mail.inext.hu vélhetően magyar rendszergazdái neked pont angolul írnának?

Az ilyen szöveg a fentieken túl számos vírusra és programféregre jellemző. Készítőik azért alkalmazzák, hogy átverjék a gyanútlan és nem hozzáértő címzetteket. Ha a levél csatolt mellékletét vírusellenőrzésnek veted alá, nagy eséllyel jogcím nélküli lakót fogsz benne találni. Hogy melyiket, az majd az ellenőrzés során kiderül...

Mellesleg az Ad-Aware remek program a reklám és kémprogramok ellen – de nem víruskereső! Természetes, hogy nem találja meg a kártevőt, mivel más jellegű programokat keres... Használj NOD32, AVG, AWAST, vagy VirusBuster programot, de az F-PROT is megteszi.

WAV – MIDI KONVERTER

Sziasztok!
Üdv Gandalf!
Azt szeretném megkérdezni, hogy létezik-e olyan program, amivel lehet Wav-ból Midi-be, illetve Midi-ből Wav formátumba konvertálni.
Nagyon fonos lenne!
Köszönöm előre is!
Hari

Kedves Huri!
Látom, nem csak én szenvedek a lustaságtól... A google.co.hu keresőjében beírtam a következő két szót: wav midi
Az egyik találat:
ftp://ftp.externet.hu/pub/mirror/sac/sound/azmid160.zip
S egy ajánlott szoftver lelőhelye:
http://www.midi2wav.com/
A többit már rád bízom...

KÉSLELTETETT ÍRÁS

Sziasztok!
Az alábbi levelet egyik ismerősöm kérésére írom nektek, ugyanis neki nincs Internet hozzáférése. Hi everybody! Volna egy kis problémám. A gépemre Win XP Prof van telepítve. Ez eddig OK, csak mindig azt írja ki hibaüzenetnek, hogy „Nem sikerült a késleltetett írás. A Windows nem tudta menteni a fájl (C:\Windows\.....) összes adatát. Az adat elveszett. A hibát hardverhiba vagy a hálózati kapcsolat hibája okozhatja. Próbálja máshová menteni a fájlt."

Ha újratelepítem a rendszert, akkor is ugyanaz a probléma. Ilyenkor semmit sem tudok telepíteni a gépre. Már végigpróbáltam az összes létező partíciót, az eredmény ugyanaz.

Ha 98-at vagy Milleniumot rakok fel, ezt nem írja ki, viszont nagyon lelassul a gép. A konfigom: P II alaplap (márka ismeretlen), P III 700 MHz proci, Hitachi 40 GB wincsi, Samsung CD író, SB PCI 128 hangk., Geforce 2 MX 400 64 MB videók., 235 W-os táp.

Tudom, hogy újítani kellene, de no forint. Várom mielőbbi válaszotokat. Kérlek tegyétek ezt be az újságba! Az újság király, csak egy kicsit több FPS és autós játékot tegyetek bele. Ja, és hol a poszter?
Köszi
CsabMaster

Kedves CsabMaster!
A leírásod sajnos hiányos: azt is jó lenne tudni, mennyi a memória. Mellesleg (remélem, csak elírás) P-II alaplapról írsz, amelyben egy P-III proci van... A konfig egyébként nem rossz, amennyiben legalább 256 MB memória van benne. Az enyém, ami hasonlóan szedett-vedett, csak 466 MHz-es, és nem tűri magán sem a Win2000-et, sem az XP-t.

Leírásod alapján arra gyanakszom, hogy valamelyik hardverelem nem működik tökéletesen. Ez lehet a memória, az alaplap, a merevlemez, vagy akár a merevlemez adatkábele. Én a helyedben alaposan szétszedném, majd tisztogatás után újból összeraknám, és elvégeztetnék vele némi hardvertesztet is, elsősorban memóriatesztet.

A hibaüzenet alapján elvileg az is lehetséges, hogy ha nem(csak) a saját gépedre írsz, hanem is hálózaton lógsz, hogy valami hálózati hiba vagy lassulás miatt vannak problémáid.

Sokat segítene, ha megtudhatnánk, milyen fájlt is akar a Windowsod késleltetve írni a C:\Windows\... könyvtárba. Az is lehet, hogy egyszerűen beszedtél egy vírust, ami hamis hibaüzenetekkel szórakoztatja a nagyérdeműt. Nem egy ilyennel találkoztam az elmúlt 17 évben, mióta számítógépvírusokkal foglalkozom...

LEMEZTERÜLET MÉRETE

Üdv Guru team!
Rögtön a lényegre térnék: a gépem valahol hibásan adja meg a megtelt/szabad területet a vinyón (Maxtor, ATA 40 GB, particionálva: a C meghajtó 10 GB, a D pedig 30). Ha rámegyek a meghajtó tulajdonságaira, akkor a C-n 9,10 GB a foglalt, ha kijelölök mindent és a fájlok tulajdonságában nézem meg (rejtett fájlokat is) akkor 6,36 GB foglalt területet jelez és a D meghajtón is kb. 0,5 GB különbség van. A kérdésem a következő: melyik az igazi, és ha az alacsonyabb a nyerő, akkor azt hogyan lehetne érvényesíteni? (Vírust nem találtam a NAV-val, de a SpyBot mindig jelez 5 behatolással DSO Exploit nevű kémet, ami állandóan visszajön, a recoveryben már 33 törölt behatolás van.)

Még mielőtt elfelejteném a konfigot: Asrock P4VT8+ alaplap, 2GHz-es Intel proci, Sapphire Radeon 9800, 768 MB DDR333 memory. A fentebb nevezett alaplapnak viszont elveszítettem a telepítő lemezét, és kellene egy webcím, ahonnét le tudnám tölteni. Segítségeteket előre is köszönöm:
Jack

Kedves Jack!
Nyugi, a jelenség nem vírusfertőzés tünete. Az ok abban keresendő, hogy amikor a kijelölt fájlok méretét összegezteted a rendszerrel vagy a fájlkezelőddel, a fájlok tényleges méretével számol – amikor pedig a szabad területet adja meg a rendszer, akkor azt úgy számolja ki, hogy a teljes kapacitásból levonja a fájlok által lefoglalt területet. E kettő pedig nem ugyanaz!

Arról van ugyanis szó, hogy a fájlrendszer fix méretű blokkokkal dolgozik a merevlemezen (NTFS partíciónál ez 4 KB), floppyn és pendrive-on is (FAT rendszeren a nagyság a partíció méretétől függően 512 bájt és 42 KB között van), és amikor egy fájl kiírásra kerül, a teljes blokkot lefoglalja neki – akkor is ha abba csak egyetlen bájt adat kerül. Mivel a Windowsban kismillió apró, néhány vagy néhány száz bájt méretű fájl található, ezek a tényleges méretüknél sokkal nagyobb területet foglalnak a merevlemezen. Egy másik dolog is bonyolítja a számolást. Amikor a merevlemezedet partíciókra osztod, a kijelzett méret nem egészen felel meg a ténylegesnek, és a felhasználható területből le kell vonni a partíciós tábla vagy táblák területét is.

Rossz hírem van: csak azzal gazdálkodhatsz, amit a Windows szabadnak minősített. S hogy mit tehetsz az elveszett tárhely visszanyerésére? Rendszeresen üríted a TEMP könyvtárakat, törölgeted az ideiglenes internet fájlokat, kitakarítod a feleslegessé vált programok maradványait a gépedről és a Registryből is kipucolod a programeltávolítások után ottmaradt felesleges bejegyzéseket. Ez nem egyszerű feladat, de szerencsére az internetről egy sor Registry-tisztító progit lehet letölteni ingyenesen vagy próbaidőre.

Ne feledkezz meg arról sem, hogy fix méretű és nem túl nagy lapozófájlt állíts be, és időrőlidőre elvégzed a szükséges merevlemez-karbantartást: töredezettségmentesítés és scandisk. Utóbbi feladatra egy CONTIG.EXE nevű programot ajánlanék, amit a Sysinternals weboldalairól lehet letölteni.
http://www.sysinternals.com/Utilities/Contig.html
A defragmentáláshoz is létezik jó kis Sysinternals segédprogram:

http://www.sysinternals.com/Utilities/PageDefrag.html

Ami a SpyBot által detektált DSO exploitot illeti, az mindaddig jelentkezni fog, amíg netezel. Ha konkrétabban írnál róla, utána tudnék nézni, milyen fixet készítettek ellene.

A google keresőjébe ennyit kell beírnod: „Asrock P4VT8+" így, idézőjelek között. Nálam az első találat ide vezetett:
http://www.asrock.com/product/product_p4vt8+.htm
Innen sok mindent letölthetsz hozzá: drivereket, BIOS-t, manualt és FAQ-t.

Miért venne egyszerű mobiltelefont, ha az áráért zsebirodát is kap?
69 990 Ft +áfa
Xplore Smartphone
kártyafüggetlen okostelefon
beépített kamerával,
ajándék bőrtokkal és headsettel

CPU: Motorola Dragon Ball 33Mhz
SD RAM: 16MB
Kijelző: 2,2"D-TFD LCD
Felbontás: 160x240, 260K colors
Operációs rendszer: Palm OS 4.1.2
USB(+soros) csatlakozó: PC-hez (RS232)
Beépített kamera: max:320x240 pixel
GSM rendszer: GSM 900/1800/1900
infra port, headset, bőrtok
Akkumulátor: Lithium Polymer 850mAh
Méretek: 48mm x 100mm x 21,1mm
Tömeg: 105g
TRENDEX
1116 Budapest, Barázda u. 38.
tel.: 885-7132

HARDVER mentőöv

írta · Cray

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

SIPÁKOLÓ GÉP

Sziasztok!
Az a gondom, hogy a gépem Windowsba bootolás után elkezd sípolni, majd 1-2 perc múlva abba is hagyja. Nem túl zavaró, de azért ez mégsem egészséges... Nem tudom, mi lehet a hibás. Lehet, hogy a táp? (400W ATX) A többi alkatrész elég friss, úgyhogy azoknak nem illene. Tápcsere megoldaná a gondomat? Egyáltalán biztonságos ezen a tápon üzemeltetni a gépem? Konfigom: Celeron 2.8 Ghz, nVidia 6600, LG DVD író, egy Maxtor 40 GB és egy 120 GB-os WD winchester.
Köszi, BoNe

Kedves BoNe!
A sípoló, majd egy idő után elhallgató hang általában valamilyen ventilátorból származik, és semmiképpen sem jelent jót. Gyanítom, hogy a 400 W-os táp valami noname darab és erős a gyanúm, hogy a sípolás is innen származik, a zajforrás valószínűleg a tápod ventillátora, esetleg a CPU-hűtő. Ezt egy egyszerű módszerrel ellenőrizheted: leveszed az oldallapokat a házról, bekapcsolod a gépet és fülelsz. Ettől függetlenül mindenképpen cserére javaslom az egész tápot, lehetőség szerint egy 360-400 W körüli jó nevű darabra.

PROCIFRISSÍTÉS

Helló!
Processzorvásárlás előtt állok, és azt szeretném megtudni, hogy az Abit AS8-om (LGA775, 865PE) kompatibilis-e a 64-bites P4-ekkel? Mihamarabbi válaszotokat előre is köszi.
Üdv: Dexter

Kedves Dexter!
Nem, ez az alaplap csak a sima 800 MHz-es FSB-vel működő HT-s Prescottokat támogatja.

SZIRÉNÁZÓ ALAPLAP

Sziasztok!
Először is van egy jó és egy rossz hírem! A jó az, hogy végre életemben először első lettem egy netes Quake III partin (**Hadd gratuláljak! – Cray**). A rossz hír az, hogy ezt követően a gépem játék közben leállt, az alaplap szirénázó hangot adott folyamatosan, és csak akkor hagyta abba, amikor kihúztam a hálózati kábelt. A kábel visszacsatlakoztatása után a gép rendesen elindul. A tápom 450 wattos, a rack ki volt kapcsolva, a proci hőfoka terhelt állapotban volt 60-65 fok (ez elfogadható így nyáron nem?). A BIOS-ban a kritikus pont 75 fokra van állítva, tehát nem hinném, hogy a túlmelegedés miatt kapcsolt volna ki. Egyébként tegnap pasztáztam újra a procit. Nem tudom, mi lehet a gond. HELP ME!
Kovács Szilárd

Kedves Szilárd!
A szirénázás általában alaplapi hibaüzenet eredménye, jellemzően túlmelegedéskor, vagy nagyon alacsony ventilátor-fordulatszám esetén szokott jelentkezni. Ellenőrizd a coolerek állapotát (nem porosak-e túlságosan, forog-e mindegyik rendesen), és lehetőség szerint kapcsolj ki minden energiagazdálkodási funkciót a BIOS-ban, az automata ventifordulatszám-szabályozással egyetemben. Minden ventit állíts maxra, és járasd meg jó keményen a gépet. Ha a hiba továbbra is fennáll, a táp lehet még gyanús. Próbáld ki a cuccot másik táppal is, és ha azzal stabil, cseréld ki a bűnöst.

ELÉG NAGY-E A TÁP?

Kedves PC Guru szerkesztőség!
Az lenne az egyik kérdésem a sok közül, hogy a gépemben kicsi-e a táp, mivel van benne 15 db hűtő – ezek különböző méretűek –, 2 db neon, 2 db winchester (egy 120-as és egy 80-as), CD-író, DVD-olvasó, CD-olvasó és egy igen csak nagy étvágyú CPU Cooler minek márkája: Thermaltake Silenttower. Ja és a lényeg, hogy a tápom egy Codegen 350W. Szerintem ez kicsi ezekhez a fogyasztókhoz. A másik gond, amiben szeretném, ha segítenétek, hogy nem minden játék fut tökéletesen a gépemen. A konfigurációm a következő: ASUS P4 P800-SX alaplap, Audiodigy2 hangkártya, Intel Xeon 3,0 GHz proci (Hm... Legjobb tudomásom szerint az Intel 848P chipset nem támogatja a Xeon procikat! – Cray), 2*256 MB Samsung memória, ATI Radeon 256 MB videokártya, és az előbbiek. Na szóval néhány játékkal gondom van, és nem tudom miért, pl. a Need for Speed Underground 2 nem megy, csak középszinten, ha pedig csutkára állítom, akkor szaggat és játék közben minden fekete, csak a fényeket lehet látni. Ezzel szemben a Medal of Honor Pacific Assault fullon is megy, mint a golyó, és nem szaggat semmi. Előre is köszönöm a segítségeteket, nagyon nem tudom, mi a baj.
Köszönettel: Mar Cobei

Kedves Mar Cobei!
A 350-es Codegen ehhez a géphez mindenképpen kevés, én a helyedben legalább 400-420 W-os, márkás darabra cserélném. Az NFSU2 eléggé VGA-függő játék. Sajnos nem írtad le, hogy pontosan milyen GPU-val van szerelve a kártyád, de nekem erős a gyanúm, hogy 9550-es, netán 9200-9250-es chip dolgozik a gépedben. Ezek pedig (hiába a 256 MB RAM) nem biztos, hogy elegendőek a maximális grafikai megjelenítéshez. (Mondjuk inkább úgy, hogy biztos nem elegendőek – Joc) A „minden sötét, csak fények vannak" gond ismerős, egyes esetekben a teljes képernyős élsimítás kikapcsolása segít a gondon, vagy egy frissebb Catalyst telepítése.

A LEGGYENGÉBB LÁNCSZEM

Üdv PC Guru!
Lenne egy kérdésem. Reális az, hogy az alábbi konfiguráción pl. a Half Life-ot, a NFS Underground2-t és még számos játékot erősen le kellett butítanom (1024x768 felbontásban se V-sync, se antialiasing se semmi, texture medium stb.), hogy élvezhetően fusson? Konfig: P4 3GHz, 1,5 GB RAM, Radeon 9600XT 128 MB (ASUS P4P800-E deluxe, integrált hang, 200 GB Maxtor SATA vinyó). Jól gyanítom, hogy a videokártya a ludas? Meg fogja oldani a problémáimat egy Radeon 9800Pro 256 MB? Vagy tudtok ajánlani egy 50-55000 Ft körüli jobb AGP-s kártyát?
Előre is köszönöm. Prometheus

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Kedves Prometheus,
Jól gondolod: ebben a konfigban valóban a VGA-kártya a leggyengébb láncszem. Helyette bruttó 50 ezer HUF-ért én egy nVidia GeForce 6600GT chippel szerelt kártyát ajánlanék, például a Club3D vagy a Leadtek tálalásában. Ezekben a kártyákban a kissé öregecske 9800 Prónál jóval több kakaó van. Egy ilyen VGA-val és az említett konfiggal már teljes pompájában fog szakajtani a Half-Life (gyanítom itt a HL2-ről van szó), és a Need for Speed Underground 2 is.

ÚJ KONFIG

Szép napot mindenkinek!
Kérdéseim a következők: összeállítottam magamnak egy gépet, ami a következőkből áll: MSI K8N Diamond/K8 Athlon64 3500+/ GelL Value Dual-Channel PC3200 DDR 2*1024MB/ HDD Western Digital 200GB 7200rpm 8M SATA/PCIE MSI NX6600GT 128MB/Enermax 470W P4 EG475AX-VE/
Kérdések:
1. Van-e valami kivetnivaló vagy gyenge pont a gépben, ha igen, akkor mit és mire cseréljek ki?
2. Ha megduplázom a videokártyát (az SLI-met kihasználva) elegendő lesz-e a tápom, ha nem, akkor mire cseréljem és mekkorára?
3. Hol lehet a fenti memóriát beszerezni (pl: Debrecen környéke) vagy megrendelni?
4. Tudnátok-e ajánlani egy minden formátumot írni tudó DVD-írót, ami mindent be tud olvasni, és nem válogat a lemezek között? A gyorsaság annyira nem lényeg, csak megbízható legyen.
Válaszotokat előre is nagyon köszönöm.
Az újság király és úgy jó, ahogy van, ha nem, akkor úgyis orvosoljátok. Akinek meg nem tetszik, azt meg rúgjátok ülepen (se##be)! Egy nem előfizető, de négyhetente rendszeresen az újságost meglátogató olvasótok:
Csoda Turmix.

Kedves Csoda Turmix!
1. Jó kis összeállítás ez, az alaplap-memória-tápegység trió megbízható és nívós alkatrészekből áll, a CPU kellően erős SLI-s rendszer alá is, és eltart egy darabig, mire megtöltöd azt a 200 GB-ot...
2. Elég lesz, és még bátran tehetsz a gépbe egy(-két) optikai egységet (erről mindjárt csevegünk), és szerintem egy plusz HDD-t is elbír még minden gond nélkül.
3. Konkrét infókat ezzel kapcsolatban nem írhatok ide (érthető okokból), de szerintem, ha kicsit körülnézel a neten, Te is találsz megoldást.
4. Létezik a Pioneernak egy MCC nevű DVD-írója. Ez valójában egy felturbózott 107-es meghajtó, kizárólag fekete színben gyártják. Nem válogatós, max. 12-szeresen írja a lemezeket, és nagyon megbízható. Rendszeres firmware frissítéssel és egy DVD-olvasóval megtámogatva sokáig kitart. Azért mondom, hogy olvasóval megtámogatva, mert rengeteg ember követi el azt a hibát, hogy egy darab DVD-írót vásárol a gépébe, lévén ez mindenre jó (mindent ír és mindent olvas). Viszont az átlag felhasználó sokkal többet olvastat velük, mint írat, ezért egy-másfél év alatt széjjelkoptatja a jó kis íróját. Viszont ha az író mellé beruházol egy olvasóra is (ami rettenetes 5-6 ezer HUF plusz kiadás), és azt használod olvasásra, az írót meg írásra, jócskán nő a cuccok várható élettartama.

AEROCOOL PROCIHŰTŐ

Hello!
Van egy Aerocool HT-101 Jr. procihűtő 5500-ért. Mit gondolsz az ár/teljesítményéről? Vagy lehet hogy még nem is volt ilyen a kezedben? Mindenesetre tudnál vmit mondani róla? (az sg.hu-n olvastam róla, engem a műszaki adatok meggyőztek, csak a gyakorlatra lennék kíváncsi). Amúgy majd egy teljesen új gépbe gondolkozom belerakni (vagyis rakatni) s939-es 3000+-hoz, és azt várnám tőle, hogy csak korlátozottan legyen hangos, vagyis ne mint egy cséplőgép. Pl. ami mostaniban van, egy sima léghűtő, az egy szörnyűség. Két helyiséggel arrébb is hallom zárt ajtók mögött. (Jó, a hangszigetelés sem profi az ajtóknál...) Ha jól emlékszem az Everest 3300 körüli fordulatszámot mért neki. Képzeld, ezt amikor megvettük azt mondták hogy ez bizony egy halk hűtő, hát oda se megyek többet vásárolni...Még annyi, hogy igencsak hosszabb távra tervezném, ez legalább 4-5 év, és közben akár két újabb procit is el kéne tudni látnia. Arra gondoltam, hogy amíg a foglalat ez marad, mindenképpen állja meg a helyét, akár egy kis tuningolás mellett is.
Látogató

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Kedves Látogató!
A HT-101 Jr. jó hűtő, de ha tényleg hosszabb távra tervezel, esetleg érdemes egy kicsit több pénzt áldozni egy valóban halk és izmos coolerre. Ez pedig szerintem valamelyik 7700-as sorozatú Zalman. Hogy melyik, az szinte mindegy, mert még az alu-réz változatokban is elég tartalék van ahhoz, hogy a köztudottan kevésbé fűtő Athlon64-eket hidegre tegye. De a legfőbb érv mellettük, hogy valóban NAGYON csendesek (silent módban garantáltan 20db környéke).

MOBIL RACK

Heelloo!
Nem nagyon vagyok otthon hardver témában, ezért kérném a segítségeteket. Szeretnék venni egy LG DVD-írót és egy 40 GB-os winchestert mobilrackkel. A kérdés az, hogy kell-e hozzá új tápot is vennem? A mostani konfigom ez: Asus P4PE-X alaplap, P4 2,4 GHz proci, 256+512 MB RAM, Ati 9600 SE 128 MB videokártya, 160 GB Maxtor winchester, LG combo CD-DVD olvasó, CD-író, a tápom pedig egy 300W-os codegen táp. Válaszodat előre is köszönöm! VinyuS
Ui. Ha tudsz e-mailben válaszolj. (Hát nem öröm nyomtatásban látni a neved!? Cray)

Kedves VinyuS!
Ha teheted, mindenképpen cseréld le azt a Codegent. A mostani gépedbe is elkélne valami megbízhatóbb darab, de a tervezett bővítés után ez már több mint ajánlott lépés. Ajánlatom számodra egy jó minőségű 350-360W-os darab (Chieftec, AOpen, Coolink).

Áraink bruttó árak.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Razer Diamondback Salamander	12 900
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	15 000
Egér Logitech MX518 Gaming-Grade Optical	13 000
Headset Sennheiser PC110	3 500
Headset Sennheiser PC150	12 990
Headset Sennheiser PC160SK	19 999
Fejhallgató wireless Sennheiser RS 115-8	14 990
Fejhallgató Sennheiser HD 465	13 000
Logitech Formula Force GP force feedback	16 700
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	30 980
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	8 200
Joystick Logitech WingMan Force USB	14 900
KVM Switch TrendNet TK-206i 2 portos	5 500
TV tuner AVER Media TV CardBus Plus	19 400
TV tuner AVER Media TV BOX5 Live	15 990
Router SMC 7004VBR	8 800
Router D-Link DI-514 wireless 11Mbps	11 980
Router TRENDnet TEW-231BRP wireless 11Mbps	12 500
Router és USB Print Server TRENDnet TW100-BRF114U	11 000
Access Point OvisLink WL-1120AP wireless 11Mbps	12 500

vándor computer
Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

GÉPFEJLESZTÉS

Helló!
Lenne egy kérdésem, a mostani gépem ilyen: Abit IS7 alaplap, Intel Pentium IV 2.4GHz, 512MB DDR400 RAM, Ati Radeon 9600 (a sima) 128 MB, 120 GB Seagate vinyó. Van tápom is, gondolom, de hirtelen nem tom milyen. Na már most nekem azt mondták, hogy az alaplap nem a legjobb és hogy vegyek ASUS P4P800 DELUXE-ot mert attól stabil lesz a rendszerem meg minden. S vegyek RAM-ot is – mondjuk erre én is gondoltam. Azt szeretném kérdezni, hogy vegyek-e ilyen alaplapot vagy egyáltalán vegyek-e alaplapot vagy elég a RAM-ot venni? S ha semelyik, akkor mit vennétek a helyemben? Ja és kb 60 000 Ft-m van rá.
Helló és 2pac 4ever. Tomasz.cs

Kedves Tomasz.cs!
Az IS7 jó kis lap, sajnos az Abitok jellemző problémája, hogy meghal rajtuk az északi híd coolere, és ez alól az IS7 sem kivétel. A megoldás egy jó nagy passzív North Bridge cooler (pl. Zalman), ami egyrészt halkabb, másrészt megbízhatóbb is, mint az Abit gyári megoldása. Én a hatvanegynéhány ezresért inkább egy új VGA-ba fektetnék, pl. egy AGP-s nVidia 6600GT-be. Ez tényleg látványos előrelépés lenne a mostani teljesítményhez képest. (Nem ártana megnézni, milyen táp van a gépben, mert lehet, hogy az is cserére szorul. – Joc)

ISMÉT GÉPFEJLESZTÉS

Hy PC Guru!
A gépemet szeretném felújítani. Procit, alaplapot, videokártyát és RAM-ot szeretnék venni. A gépem most: Intel P4 3.0 GHz (Prescott), Abit IS7-E2, Club 3D Radeon 9600/256 MB, Samsung 120 GB HDD, Samsung 512 MB RAM (400 MHz), LG DVD író (GSA 4163B), DVD olvasó, 300W-os táp. Prociból egy AMD Athlon 64 3000+ S939-ra gondoltam. Azt olvastam, hogy az új 64 bites AMD-k jók játékokra. Videokártyából egy HIS EXCALIBUR PCI-E Radeon X800 (392 Mhz) 256 MB TD-re gondoltam. Még nem volt EXCALIBUR-om, ezért nem tudom, hogy milyen minőségű – légyszi írjátok le ezt is. RAM-ból egy 512 MB KINGSTON-t veszek. Azt olvastam, hogy ez jó. Alaplapból nem tudom, milyet vegyek – légyszi írjátok le, hogy melyik a jó alaplap ehhez a konfighoz. Tápból lehet, hogy veszek egy 400W-osat – ez szerintem elkelne. Ha nem jó ez a konfig, amit én szeretnék összeállítani, írjátok már lehogy ti mit ajánlotok!
Előre is kösz! Zene Ferenc

Kedves Ferenc!
Szerintem a lapot a 3 gigás procival együtt kár lecserélni, annyival nem lesz gyorsabb az Athlon64. Inkább újíts egy AGP-s ATI X800XT-t, mellé pedig 1 giga (2x512) Kingstont. A tápot mindenképp cseréld, lehetőleg 24 pines darabra (egyenlőre 20 pin-es átalakítóval), és válassz minőségi modellt, ilyen gép mellé nem túlzás egy 420-460W-os Enermax, vagy ThermalTake sem, főleg ha hosszútávon szeretnél rá számítani.

VGA CSERE

Sziasztok!
Szeretném kicserélni a videokártyámat! Most egy nVidia FX5200-as van, ami szerintem már kezd elavult lenni, és valószínű, hogy ez a leggyengébb része a gépemnek (ASUS P4, 2,6GHz Intel meg ez a kártya). Jó lenne egy jobbat beszerezni, és ebben kérem a segítségeteket! Maradnék továbbra is az nVidiánál, de az ára ne haladja meg a 100 ezret (lehet pont akörüli érték is)! Előre is köszönöm: Tomizmus

Kedves Tomizmus!
Mai ajánlatunk nVidiából bruttó 100k HUF-ért egy AOpen 6800GT (vigyázz, hogy ne PCI-Express-est vegyél, hanem AGP-st!), 256 MB fedélzeti tárral. Ára a cikk írásának pillanatában bruttó százegynéhány ezres, és jó ideig biztosítja Neked a lóerőt a játékok alá.

DUÁLMAGOS PROCIK, VGA

Hali!
Most cserélném a gépem belsejét elfüstölés miatt... Az új proci P4 3GHz-s 775, az alaplap Asus P5GDI. Van két videokártya, amit kinéztem, az egyik X600 256 MB, a másik Geforce 6600 128MB PCI-Express. Én eléggé nVidia párti vagyok. A kérdésem: mi a véleményed ezekről a kártyákról, melyik izmosabb teljesítményben? Fél év múlva úgyis váltanám, addig melyik a jobb választás? Az alaplap fogja-e tudni a kétmagos procikat kezelni?
Üdv: Szloboda László

Kedves László!
A P5GD1 Intel 915 chipsetes deszka, a kétmagos cuccokat nem fogja tudni kezelni. Ezen kívül érdemes figyelni arra, hogy egyetlen IDE csatorna van rajta, amire rendszervinyót köthetsz alapból. Ez akkor lényeges, ha DVD-író is van a gépedben, mert a többi IDE csatornája a lapnak RAID-es, és a DVD-írók nem bírják, ha RAID-re vannak kötve. A megoldás az, ha az elsődleges IDE csatornára kötöd az írót, és megflasheled a lapot (BIOS-t frissítesz rajta), hogy tudjon RAID-ről bootolni. Ezután már nagy nyugalommal kötheted a RAID csatira a rendszervinyót. VGA téren ebben az árkategóriában én még mindig a 6600-as sorozatra szavazok.

TÚLHÚZOTT GÉP

Szia!
A gépemen nemrég a BIOS-ban megemeltem az FSB-t Alapban 166-ra volt rakva, majd szép fokozatosan emelni kezdtem, 170-re, majd 180-ra. Közben leterheltem a gépet 3DMark05-tel. A gép egyszer sem fagyott le, úgyhogy minden rendben volt. A CPU hőmérséklete még a 70 fokot sem érte el, úgyhogy 190-re raktam az FSB-t. Amikor bekapcsoltam a gépet, nem indult el. Nem volt semmi égett szag, úgyhogy biztos hogy nem égett le. Mi van a gépemmel? Ha bekapcsolom, sípol. Én csak a tápra tudok gyanakodni! Gépem: Gigabyte K7,AMD Sempron 2600+, ATI Radeon 9600, 516MB RAM Integrált Hang, Lan. Szerintem a bűnös: a 230 wattos táp. Ha veszek egy új tápot, menni fog a gép?
Predator12323

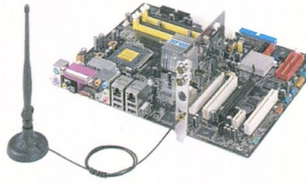
Kedves Predator12323!
Egyszerűen reseteld az alaplapot a Clear CMOS jumperrel (alaplapleírás segít), vagy ha ezután sem megy, szedd ki belőle az elemet, hagyd úgy pár órára, majd tedd vissza és a gép remélhetőleg új életre kel. Ha nem, próbáld meg garanciában elrendezni az ügyet... (A 235W-os borzasztóságot pedig azonnal semmisítsd meg!)

SATA MEREVLEMEZ

Sziasztok!
Segítsetek megoldani, miért nem műkszik az SATA vinyó. Most vettem egy Maxtor 80GB-t, az eszközkezelőben ott van, csak a sajátgépben nincs. A gépem: 2,8 Celeron D, Abit IS7-E2, Hiper Power 420W táp, Club3D 9600XT, 2*512 MB Infineon, LG DVD-ROM, LG DVD-RW, 80GB Maxtor (IDE), 80GB MAXTOR (SATA).
Előre is kösz a segítségért!
Zoltancsomany

Kedves Zoltancsomany!
Új HDD beszerkesztése után nem árt arra partíció(ka)t gyártani, utána pedig megformázni. Ha az eszközkezelő látja, nincs más dolgod, mint a sajátgépen nyomni egy jobbgombot, ott pedig a kezelést választani. Itt egy rakat dolgot lehet kényelmesen állítgatni, de minket most a baloldali oszlop lemezkezelés nevű része érdekel. Itt fogod látni a merevlemezeidet, szépen partíciókra osztva, és itt fogod látni inaktívként az új SATA-s HDD-t is. A vinyót jelképező téglalapra jobbgombbal kattintva előhozhatsz egy újabb menüt, ahol partícionáld meg, majd innen formázd is egyből le a cuccot. Ezután már elvileg látszódni fog mindenféle fájlmenedzser alatt, és természetesen a sajátgépben is.

ASUS AI Life: egy új életstílus alapja



A jövő otthoni számítógépének legfontosabb feladata a szórakoztatás lesz, a hangzatos multimédia kifejezés egyre inkább megtelik tartalommal, és valósággá válik. A korszerű PC nem csupán egy hangkártyával kiegészített irodai számítástechnikai berendezés, hanem valóban képes az összes szórakoztató funkciót betölteni, mindezt csendesen, gyorsan és egyszerűen, a mindennapi élet részeként.

Tévénézés, videofelvétel, rádióhallgatás, házimozizás, internetezés, információcsere, játék, és még sok más – könnyedén, egy géppel, amely akár a nappali szoba dísze is lehet. A hifitorony és music center helyett nemsokára a szórakoztató PC lesz a következő őrület.

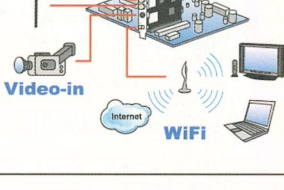
Ma mindez még kicsit hihetetlennek tűnhet, hiszen alig akad néhány ilyen funkcionalitást ígérő számítógép. Azonban a jövő már elérkezett: a tökéletes multimédia központ PC építőkockái már ma is megvásárolhatók.

Az ASUS új AI Life sorozatú alaplapcsaládjának kifejlesztésekor a maximális stabilitáson és a lehető legnagyobb teljesítményen túlmenően a csendes, biztonságos működés és az összehangolt multimédia szolgáltatások elérése volt a cél. Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe WiFi-TV kiadásban a legkorszerűbb platformot adják az ideális multimédia PC megvalósításához.

TV tuner és drótnélküli hálózat egy kártyán

Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe alaplapok multimédia képességeit az opcionális WiFi-TV kártya teszi teljessé. Ez a bővítő csomag magába foglal egy analóg (vagy DVB-T digitális és analóg hibrid) tv tunert, egy FM rádióvevőt, egy háromnormás drótnélküli hálózati adaptert tartalmazó kompakt PCI kártyát, valamint egy infra távirányítót.

A mellékelt szoftver segítségével a kártya azonnal valódi multimédia központot varázsol gépünkből: a tévénézés mellett PVR videófelvevőként is használhatjuk, rádiót hallgathatunk rajta, vagy épp mozizhatunk. Az összes népszerű 802.11a/b/g szabványokat támogató drótnélküli hálózaton könnyedén kapcsolódhatunk más WLAN-képes eszközökhöz, pillanatok alatt megoszthatjuk internet csatlakozásunkat, képeinket, zenéinket, videóinkat a helyi hálózaton a gyorstelepítő varázsló segítségével.



Moziszerű hangélmény

A látvány azonban nem minden, a tökéletes hatáshoz jó minőségű hang is kell. Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe AI Life sorozatú alaplapok Dolby Digital Live technológiával és 8 csatornás audioprocesszorral hibátlan hangélményt képesek nyújtani.

Csendestárs

Kedvenc multimédia PC-nk mindennapjaink része – a szolgáltatásait állandóan használjuk, a gép jelenlétét viszont leginkább működéséből szeretnénk észlelni, nem a zajából. Az ASUS AI Life sorozatú alaplapok több megoldást is bevetnek, hogy a hatékony és stabil működés mellett a lehető leghalkabban üzemeljen gépünk.

Az ASUS Stack Cool 2 a sikeres technológia továbbfejlesztése, immár az alaplap teljes alját beborítja a különleges extra nyomtatott áramköri lap, amely kimondottan a hőelvezetést és –elosztást szolgálja, így a kritikus komponensek hőmérséklete akár 20.C-al is csökkenhet, ami növeli az alkatrészek élettartamát és megbízhatóságát. Az ASUS Stack Cool 2 is teljes mértékben passzív elemekből épül fel, nem alkalmaz meghibásodásra hajlamos és zajos ventilátort.

Filmnézés vagy elmélyedt munka közben kimondottan bosszantó a zajos hűtést hallgatni, ezért az ASUS AI Quiet funkció automatikusan a pillanatnyi körülményekhez igazítja a rendszer hűtését, hogy az mindig optimálisan működhessen a lehető legkisebb zaj mellett. Az ASUS AI Quiet képes a processzor sebességét dinamikusan változtatni, így a hőkibocsátás is minimalizálható, és egyben a ventilátorok sebessége is csökkenthet. Az eredmény: eddig ismeretlenül csendes és stabil működés.

Kétmagos processzorok – párhuzamos gyorsítás

Az ASUS P5WD2 Premium és P5LD2 Deluxe alapjait adó új Intel lapkakészletek egyik legfőbb újítása a kétmagos Intel processzorok támogatása. Ezek a kettő-az-egyben processzorok képesek egyszerre két programot teljes mértékben egymás mellett futtatni, vagy megfelelő szoftver esetén egy feladaton párhuzamosan dolgozni a nagyobb teljesítmény érdekében. Ahogy egyre több funkciót használunk gépünkön, a párhuzamos tevékenységek hatékony futtatása egyre fontosabb lesz, így a jövő egyértelműen a többmagos központi egységeké.

ASUS AI Life alaplapok – a jövő alapjai

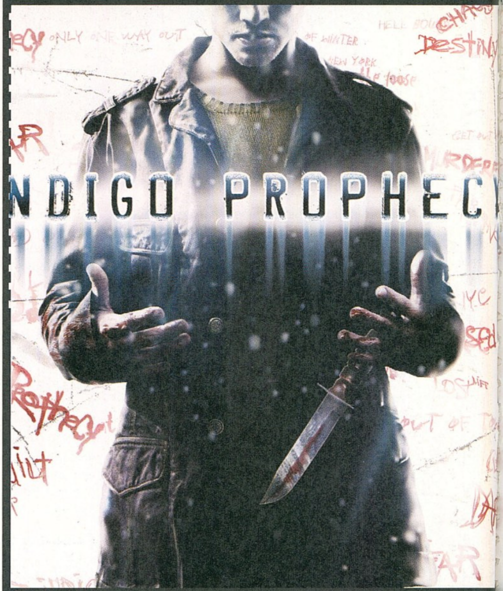
Az ASUS AI Life alaplapok a nagyteljesítményű, mégis csendes és felhasználóbarát, valódi multimédia számítógépek alappillérei. Minden szükséges funkcióval fel vannak szerelve, hogy azonnal teljes értékű médiaközpontot építhessünk. Az ASUS AI Life túlmutat a technológián – mostantól nem a technikai paramétereken van a hangsúly, PC-nk képes lesz minden igényünknek megfelelni a munkától a játékon át a mozizásig. Ez az ASUS AI Life, az életstílusunkhoz igazodó digitális technológia.

Fizetett hírdetés

ASUS P5WD2 Premium	ASUS P5LD2 Premium
Intel LGA 775 processzor támogatás	Intel LGA 775 processzor támogatás
Intel 955X chipset	Intel 945 chipset
1066 / 800 / 533 MHz FSB	1066 / 800 / 533 MHz FSB
DDR2 711 / 667 / 533 / 400	DDR2 711 / 667 / 533 / 400
kétmagos Intel processzorok támogatása	kétmagos Intel processzorok támogatása

DUNGEON SIEGE 2

Az elmúlt fél évtizedben a Dungeon Siege volt az egyetlen játék, ami – ha nem is sok sikerrel, de – megrengette a jó öreg Diablo trónját a fantasy hack'n'slash játékok, más néven akció-RPG-k között. Chris Taylor és csapata most másodszor is nekifut a nagy feladatnak... Mi pedig már akkor is jól járunk, ha csak annyira élvezetes és látványos programot hoznak össze, mint az első rész volt – de a cél természetesen nem ez, hanem annak sokszoros felülmúlása!



INDIGO PROPHECY

Mit tennél, ha egy szétszabdalt hulla felett térnél magadhoz egy étterem mellékhelységében, véresen, kezedben egy méretes konyhakéssel? Jobb lesz, ha már most elkezdesz töprengeni a megoldáson, ugyanis rögtön itt az utóbbi évek legjobb kalandjátékának ígérkező Indigo Prophecy, ami pontosan ezzel a helyzettel indítja a cselekményt. Lesz aztán az elménkbe férkőző misztikus sorozatgyilkos, jégkorszak New Yorkban, meg minden, ami egy jó kis thrillerhez kell – egyenesen a zseniális Omikron készítőitől! Az év meglepetésjátéka közeleg...

THE SIMS 2: ÉJSZAKÁK

Úgy tűnik, Will Wrightnak nem volt ínyére, hogy egyre többen próbálják a maguk kis Sims-klónját pikáns témákkal feldobva eladni (múlt havi számunkra és a mostanira is jutott egy-egy ilyen tesztelt játék), és kiadta az ukázt: mutassuk meg, hogy kell ezt profin megvalósítani! A második Sims 2 expanzió, a természetesen magyarul megjelenő Éjszakák a címéhez hűen az éjszakai életet, szórakozást, és az ellenkező nem elcsábítását helyezi középpontba. Most még csak tippelni tudunk arra, hogy nagyobb sikerrel, mint a 7 Sins vagy a Singles, de jövő hónapra a saját szemünkkel is meggyőződünk róla.

TANKRA MAGYAR!

Nem lehet nem észrevenni, hogy mostanában minden magyar játékfejlesztő stúdió világháborús, vagy modern kori RTS-eket készít, méghozzá ipari mennyiségben. Panzers Phase 3, Rush for Berlin, War Front, WOFOR, Ghost Wars, Moscow to Berlin, Midway, Joint Task Force – a névsor hosszú, és tele van ígéretes nevekkel; jövő hónapban mindet alaposan körbejárjuk, és megkeressük arra a kínzó kérdésre is a választ, hogy miért kezdett el hirtelen mindenki ilyen stílusú játékokkal foglalkozni a Kárpát-medencében...

Bónuszként pedig lerántjuk a leplet az Exigo fejlesztőcsapatának új játékáról is – ez ugyan nem tankos-háborús, de talán megbocsátjuk nekik...

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: PLATOON

Oliver Stone négy Oscar-díjat kapott a filmért, a Digital Reality szép sikereket ért el a játékkal, és most ti is megkapjátok a Szakaszt. A magyar nyelvű real-time stratégiai játék a vietnami háború poklába vezet el, ahol célunk az életben maradás a veszélyesebbnél veszélyesebb bevetéseken. Szakaszunk tagjaira nagyon kell vigyáznunk, és kihasználni a különböző specialisták (mesterlövész, szanitéc, rakétavetős stb.) tudását, hiszen itt szó szerint minden bokorban vietkongok lapulnak...

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 600 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2005. SZEPTEMBER 2-ÁN JELENIK MEG!

Navigáció az utak és az autózás szerelmeseinek

Bármerre visz az utad, a kis Garmin StreetPilot c320 GPS mindig megbízható társad lesz!
Egyszerű, felhasználóbarát menürendszerének és az érintőképernyőnek köszönhetően a készülék használata könnyedén megtanulható. Csak add meg a címet, vagy válassz az éttermek, szállások és egyéb érdekes pontok (POI) listából – a készülék magyar nyelvű hangutasításokkal navigál el a célig. A beépített akkumulátornak köszönhetően, az autóból kiszállva, akár gyalogosan is megközelíthető a keresett cím.
Mostantól bárhová eljuthatsz, mert az új NaviGuide Magyarország térkép a teljes országos úthálózatot, valamint több mint 3000 település utcaszintű várostérképét tartalmazza.
A navigáció csak egy gombnyomás!

Tökéletes *páros*

NaviGuide Magyarország 4.0

bruttó ***34.900,- Ft***

StreetPilot c320 GPS készülék

bruttó ***174.900,- Ft***

A részletes termékismertetőket és a márkaképviseletek elérhetőségeit megtalálja weboldalunkon.

Info vonal: (1) 801-2830

GARMIN®
www.garmin.hu

Az árváltozás jogát fenntartjuk.

FANTASZTIKUS HŐSÖK VÁRNAK
A BURGER KINGBEN!
A MOZIKBAN
A FANTASZTIKUS 4 NÉGYES
GYŰJTSD ÖSSZE MIND
A 6 JÁTÉKOT
A BURGER KINGBEN!
BURGER KING
EGY JÁTÉK MINDEN KÖLYÖK KLUB MENÜHÖZ A KÉSZLET EREJÉIG.
BURGER KING AND THE CRESCENT LOGO ARE REGISTERED TRADE MARKS OF BURGER KING CORPORATION.
© 2005 BURGER KING CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
™ & © 2005 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION
FANTASTIC FOUR CHARACTER LIKENESSES ™ & © 2005 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED
MARVEL